LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

3 CD!

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO COSSACKS II NAPOLEONIC WARS

www.gamesradar.it - Novembre - n°122 - Edizione CD € 6,90

RECENSITO!

NEVERWINTER NIGHTS 2

Avventure infinite nel mondo di Dungeons & Dragons!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

DARK MESSIAH MIGHT AND MAGIC

Lo sparattutto fantasy con il motore di Half-Life 2

RECENSIONE ESCLUSIVA!

GOTHIC 3

Sfida a Oblivion sul filo della spada!

INOLTRE...

CAESAR IV
INSERTO SPECIALE DI 16 PAGINE!

19 giochi
recensiti tra cui
Broken Sword
L'Angelo della Morte
Joint Task Force
El Matador
ParaWorld

Coloro che sognano di giorno sanno molte cose che sfuggono a chi sogna soltanto di notte. - Edgar Allan Poe

GOTHIC 3

86 La "teutonica" serie *Gothic* si arrichisce di un nuovo spettacolare capitolo!

28 GIOCO COMPLETO - COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS
Questo mese, GMC allega uno strategico in tempo reale che vi farà rivivere le affascinanti atmosfere del periodo napoleonico.

20 ESPLORA E GIOCA
Anche questo mese, il DVD di GMC offre una serie di primizie. Si comincia con il demo di *FIFA 07*, per arrivare a quello della spettacolare espansione di *F.E.A.R. Extraction Point* - presente anche nel CD 3 dei demo. Non perdete, inoltre, la scintillante raccolta di Mod, patch e shareware.

El Matador - pag. 110

Gothic 3 - pag. 86

Neverwinter Nights 2 - pag. 78

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

The Guild 2 - pag. 112

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Venerdì" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Back in Black" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "L'Urlo ritrovato" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
"Supertopo alla conquista di Londra" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "NDA" Eraldi
Marina "Timone" Albertarelli

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Pirati" Tradardi, Carlo "Albatross" Barone,
Gianluca "Calabb" Loggia, Luca "Power" Spinelli, Mattia "Pearl Jam" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "D" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Shiki" Dante, Vincenzo "Olofono" Beretta, Primoz "Traforio" Skulj, Matteo "Indemiciale" Bittanti, Alessandro "Ringhio" Galli, Marcello [illegible] Nemesis, Cinzia Poveri, Emanuele "Università" [illegible] Roberto "Remy" [illegible] Vari "Presto a letto" Abiatti, Davide "2580" [illegible] "N.D." Cupola, Andrea "Sirus" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, [illegible] "Aldra" [illegible] Lisa [illegible] viaggio" Lenna, Danilo "Romanio" Gabrielli, Enrico "Aegy" [illegible] Bobich, Andrea "PES" Maderna, Marco "Marinario" Salvaneschi, Fabio "Silver" Bortolotti, Steve "Alex" Moiro

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccarisi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. · Via Domenico Sansotta, 9
00144 Roma · Tel. 06/5220[illegible]10 fax. 06/5[illegible]277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. · Centro Direzionale Isola [illegible] 80143 Napoli
Tel. 081 [illegible] 345479 · fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. · Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Una [illegible] CD Euro [illegible],90
Una [illegible] DVD [illegible],90
Una [illegible] BUDGET Euro 3,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 · 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005[illegible]
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. ·Via Ca Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ITALIA
m-dis distribuzione media S.p.A.
tel 02/25.82 1 · fax 02-2[illegible]82 5306 · e.mail info@m-dis.it

Future Media Italy è parte di Future plc

Future MEDIA WITH PASSION

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Steve Spring
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta · Bath · London · Milan · New York · Paris · San Diego · San Francisco

Che fantasya!

Leggendo gli "strilli" sulla copertina di questo mese, un non appassionato potrebbe legittimamente pensare che chi gioca con il computer non veda altro che orchi, spade e magia.

Noi sappiamo bene, invece, come le cose, per fortuna, non stiano così. Resta però il fatto che un terzetto di questo tipo fa riflettere. Si tratta di tre videogiochi di qualità e ciò lo potrete appurare leggendo la rivista. Si tratta di tre titoli che non hanno solo l'ambientazione ad accomunarli, ma anche il genere: tre giochi di ruolo.

I GdR sono da sempre uno dei cavalli di battaglia di chi sceglie di divertirsi con il PC e hanno, negli ultimi anni, dato vita a un sotto-genere completamente nuovo, quello dei, perdonate l'acronimo, MMORPG: i famigerati giochi di ruolo multiplayer ad ambientazione persistente. Caso strano, se analizziamo la storia di questa "new-entry", ci accorgiamo in fretta di come le tre (numero magico di quest'editoriale) pietre miliari siano state tre produzioni ad ambientazione, indovinate un po', fantasy. *Ultima Online* prima, *EverQuest* poi e, infine, il peso massimo dell'arena online odierna, *World of Warcraft*.

Credere a una coincidenza ci sembrerebbe abbastanza ingenuo, soprattutto pensando che il progenitore di questa forma d'intrattenimento, il Dungeons & Dragons "cartaceo", vanta per l'appunto un nutrito numero di ambientazioni fantasy (più volte riciclate per i videogiochi, come nel caso di *Neverwinter Nights*). In entrambi i mercati, "cartaceo" ed "elettronico" le alternative non mancano, molto spesso anche di elevata qualità, eppure… Eppure il genere fantasy sembra essere dotato di qualcosa di magico, in grado di irretire i giocatori, di farli sentire a casa.

Il fenomeno appare ancor più curioso quando si pensa che né la letteratura, né la cinematografia d'evasione ci danno riscontri analoghi. È solo con la recente trilogia de "Il Signore degli Anelli" che il fantasy ha sfondato nelle sale cinematografiche di tutto il mondo, relegato in precedenza a produzioni spesso di serie B, che vantavano un pubblico di appassionati estremamente ristretto. Quando si comincia a interagire, però, nulla sembra capace di contrastare elfi, cavalieri coi baffoni e principesse in pericolo.

Quindi? Per una volta, questo editoriale non vi propone una conclusione "predigerita". Il fenomeno è chiaro e ci immaginiamo che tutti voi abbiate delle spiegazioni al perché preferite (siete videogiocatori, dopo tutto) il fantasy rispetto ad altri generi.
Vediamoci sul forum di GamesRadar e discutiamone insieme!
Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

La POSTA in gioco

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF (per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda) matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian (per interrogare il Sommo Vate del gioco online) gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili) botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu (per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware) schermoblu@futureitaly.it

Come ogni mese, anche questa volta c'è un filo conduttore che lega moltissime delle lettere che giungono dalle parti di GMC. Sembra proprio che grandissima parte di voi abbia apprezzato gli ultimi titoli che abbiamo deciso di proporvi in allegato alla rivista.
La redazione ringrazia per l'affetto e la fedeltà dimostrati ed è fiera di poter soddisfare i vostri desideri, anche se non sempre è possibile esaudire tutte le richieste che i lettori formulano tramite posta elettronica. Le vostre proposte vengono prese in considerazione nei limiti del possibile, ma non è affatto facile (se non addirittura impraponibile) accontentare tutti. Non esitate, comunque, a sottoporci qualche suggerimento: è anzi un ottimo modo per "tastare il polso" del pubblico e trovare qualche spunto interessante.

SALVATAGGIO LIBERO E CHECKPOINT

Cara Nemesis,
ti scrivo per parlarti di una caratteristica dei videogiochi che, a quanto pare, non viene apprezzata né da voi, né da altre persone che si occupano delle recensioni: il sistema di salvataggio con i checkpoint.
Dopo aver letto le vostre critiche su *Call of Duty 2* e altri giochi al riguardo, mi sono domandato perché si ami così tanto salvare a piacere.
Secondo il mio parere, uno sparatutto o un gioco d'azione perdono il proprio fascino se si abilita l'opzione di salvare quando ci pare. Per esempio *Splinter Cell*, *Call of Duty*, *Medal of Honor: Pacific Assault* e tanti altri non creano tensione perché, se si perde, si ricomincia dal punto che vogliamo.
Al contrario, i vari *GTA*, *Prince of Persia* e *Mafia* costringono il giocatore a rimanere sempre lucido e a sfogarsi con le dovute imprecazioni ogni volta che viene sconfitto, ma fanno provare grandi emozioni quando si completa una missione.
Ciò che intendo dire è che i videogiochi devono essere difficili proprio perché

> **"Chi ha la passione per giocare non si ferma davanti a nulla"**
> da Salvataggio libero e checkpoint – Nunzio

SALVATAGGIO LIBERO E CHECKPOINT La frequenza dei salvataggi definisce spesso la difficoltà di un videogioco.

dal Forum di gamesradar

ARTISTI PER GIOCO

Le proposte creative recapitate alla redazione di Giochi per il Mio Computer tramite il **Thread** "[GMC] Official Logo Contest" del **Canale** "Games Contact" sembrano destinate a non esaurirsi mai e hanno ormai abbracciato argomenti che esulano dal puro videogioco PC elaborato in chiave logo. Micio_del_Cheshire, per esempio, ha pubblicato sul **Forum**: Una cosetta semplice, ma sfiziosa, catturata dal display del telefonino. Scusate se è un po' piccola, ma dopotutto è la risoluzione di un cellulare.
Con il secondo designer di questo mese, otreblA_SNAKE_[ITA], torniamo in ambiente PC, nello specifico quello del notevole *Hidden & Dangerous 2*. Le riviste inserite nel gioco sono uno spettacolo, anche se, come precisato da ginopinoshow, si tratta di: Un bel fotomontaggio, che però non vale per il concorso! Giusto, però guai a soffocare la libertà creativa degli artisti!

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Dalla parte di Nokia

Carissima Nemesis,
ti scrivo perché, per la prima volta, devo trovarmi in disaccordo con la "tua" rivista, ma non in fatto di videogiochi. Infatti, vorrei contestare la recensione del Nokia N91 pubblicata sul numero di settembre, in cui date un "5" al cellulare per i seguenti motivi: prezzo elevato, capacità di memoria maestosa, ma che non può contenere tanti MP3 quanti promessi da Nokia e, infine, per la mancanza di videogiochi su quella piattaforma (Symbian 3rd edition).
Dunque: voi dite che Nokia promette 3.000 canzoni, ma in realtà l'N91ne può contenere solo 1.000 circa. In realtà, se gli MP3 vengono convertiti in m4a, col programma Nokia Music Manager (in dotazione su Nokia PC suite, nel CD che viene dato all'acquisto del cellulare) le dimensioni di un normale MP3 si restringono a tal punto che 3.000 canzoni ci stanno. Che non ci siano giochi è vero, ma questo non giustifica un cinque! Infatti, basterà aspettare dei mesi e i giochi per Symbian 3rd edition saranno disponibili... e che giochi! Con una grafica che rasenta quella della PS2 (almeno su Nokia N93, che è capace di produrre grafiche mozzafiato per un cellulare). Infine, il prezzo è elevato, ma consono a un cellulare del genere.
Scrivo questa lettera non per "vendicare" l'N91, ma per evitare che la futura recensione del Nokia N93 (che suppongo verrà anch'esso recensito sulla vostra rivista) manchi di obiettività a discapito della valutazione finale (cosa che non ritengo giusta... e spero di non ritrovarmi un bel "5" all'N93 per "prezzo elevato"). Concludo dicendo che sono un fanatico di cellulari, che possiedo un Nokia N93 e che ho avuto più occasioni di provare l'N91, e alla lettura del vostro articolo non ho potuto fare a meno di scrivere.
Con affetto,

Caligola

Carissimo Caligola,
ti ringrazio per la lettera che rivela un'attenzione insperata per una rubrica un po' di nicchia, in una rivista dedicata ai giochi per computer. Venendo al punto della tua lettera, ho provveduto a consultare il nostro esperto in cellulari (il buon Paolo Cupola), che si è premurato di erudirmi in merito alla questione che tu sollevi: eccoti il risultato della nostra conversazione. Dunque, i brani ospitabili in un disco rigido di 4 GB, con codifica standard AAC a 128 Kbps, possono essere al massimo 1.000. È semplicemente una questione matematica. un brano da 4 minuti (di media), cioè circa 240 secondi occupa, con una codifica da 128 Kbps, circa 30.720 (240x128) Kbit, pari a 3.840 KByte, cioè quasi 4 MB, circa un millesimo dello spazio a disposizione, appunto. È vero che il Nokia Music Manager comprime le dimensioni del file a circa un terzo di quelle standard, ma per farlo deve, giocoforza, adottare una codifica molto inferiore a quella "standard" di 128 Kbps. Ciò significa che il Music Manager deve eliminare parte del suono originale (tipicamente togliendo le armoniche a frequenze più alte e più basse, difficilmente percepibili da un orecchio umano). Facendo così, però, il brano perde notevolmente di qualità e un orecchio allenato, con un buon impianto audio, è in grado di percepirne la differenza. Per mantenere lo standard di qualità paragonabile a quello di un CD, è necessario mantenere la codifica a 128 Kbps, con le conseguenti dimensioni medie dei file. Non era però questo il motivo alla base della valutazione negativa del terminale (quella voleva solo essere una bacchettata alla "sparata" di Nokia sul suo sito). I problemi sono la scarsa ergonomia della tastiera (difetto "capitale" per chi vuol fare un uso ludico di un telefonino, specie per i giochi d'azione), la mancanza di retrocompatibilità (è vero che i nuovi giochi saranno migliori di quelli passati, ma già adesso ci sono titoli di qualità che con l'N91 non possono essere giocati: sarebbe come acquistare un costosissimo PC nuovo e scoprire che non si può giocare a *Call of Duty*) e il prezzo decisamente eccessivo per un utente "tradizionale" interessato solo ai giochi. Non bisogna dimenticare, infatti, che le valutazioni che mensilmente pubblichiamo su GMC non sono giudizi "tout court" sul telefono, ma solo valutazioni in squisita chiave ludica: un cellulare con perfetta ricezione, con mille optional e un prezzo conveniente, ma privo della compatibilità coi giochi Java riceverebbe, inevitabilmente, una valutazione negativa sulle nostre pagine, pur continuando a essere un ottimo telefono. Capiamo la tua perplessità per la nostra scelta di recensire un terminale destinato a un uso prettamente "musicale", ma bisogna anche tener conto del fatto che un utente medio non sempre ha ben presente il target di utilizzo di un determinato terminale (dopotutto, sulla confezione, non c'è scritto "telefono destinato a un impiego prettamente musicale, da non usare per i videogiochi"). Infine, visto che lo hai citato, ti confermo che il tuo sospetto è assolutamente fondato: in uno dei prossimi numeri leggerai la recensione del terminale che ti sta tanto a cuore, il Nokia N93. Anche solo per questo, spero che continuerai a seguirci con la stessa attenzione che hai dimostrato sinora.

chi ha la passione per giocare non si ferma davanti a nulla. Se non si vogliono scegliere né i salvataggi a piacere, né i checkpoint, uno tra i miglior sistemi adottati è quello di *Hitman* in cui la frequenza dei salvataggi è data dalla difficoltà con cui si affronta il gioco.

Nunzio

Carissimo Nunzio,
le tue osservazioni mi hanno fatto tornare alla mente una conversazione che ho affrontato un bel po' di tempo fa con un amico. Erano i tempi in cui la differenza fra i giochi per PC e quelli su console era decisamente più marcata rispetto ai giorni nostri, e spesso e volentieri "finire un gioco" equivaleva a trascorrere un intero pomeriggio incollati alla TV: lui mi sottolineò il suo amore per i tasti funzione (quelli numerati da F1 a F12 sulla tastiera, per intenderci) che, su PC, gli consentivano di salvare la partita in qualsiasi momento.
Attualmente, invece, come sottolinei tu, il "salvataggio" non serve più a ottimizzare il divertimento su un gioco, ma a delinearne il livello di impegno richiesto. Da un lato sono d'accordo sul fatto che usare la funzione di salvataggio come escamotage per affrontare un'avventura con maggiore leggerezza sia sbagliato; dall'altro però è altrettanto vero che, nel caso in cui il titolo non sia stato tarato con attenzione dagli sviluppatori, la distribuzione fissa di checkpoint e simili rischia di diventare frustrante. Probabilmente, quindi, è per questo motivo che si tende a preferire un sistema che lasci più spazio al libero arbitrio del giocatore, piuttosto che correre il rischio di doversi dannare dietro una sezione difficile da superare non per colpa (o merito) di un level design "tosto", ma solo per via di uno squilibrio nella progettazione.
A mio avviso, trovare delle alternative più creative per la gestione dei

IN BREVE

Ciao Nemesis.
Innanzitutto vorrei complimentarmi per la rivista e, in secondo luogo, farti due domande sulla Grande Rete che per alcuni saranno anche delle cose ovvie, ma per me non lo sono affatto. La prima domanda è: se compro un modem per l'ADSL ma non sottoscrivo alcun abbonamento, posso comunque usufruirne pagando una quota oraria? La seconda domanda, invece, è: posso utilizzare Skype anche con la mia vecchia (e lentissima) rete a 56k?

#14Luca

Caro Luca, per poter utilizzare un modem ADSL devi sottoscrivere un apposito servizio contattando un operatore di telefonia fissa e, successivamente, optare per un tipo di abbonamento che preveda dei costi di connessione orari (spesso, le varie

dal Forum di gamesradar.it

WIKIFORUM

Di recente, chi bazzica il **Canale** "Redattori per gioco" ha avuto l'onore di essere testimone di una delle recensioni comparative più pertinenti ed enciclopediche a memoria di GamesRadar.it. Il **Thread** è "*Morrowind* VS *Oblivion*: confronto, non recensione (versioni lisce e moddate inside)" ed è curato da julianross84. Il recensore ha suddiviso l'esame dei giochi in diverse categorie: Tecnica, meccanica, mondo virtuale, coinvolgimento e sistemi di gioco, prima di elargire un verdetto ottimamente giustificato: *Morrowind* (liscio) 8 e *Oblivion* (liscio) 8, moddati rispettivamente: 9,7 e 9,4. L'opera di julianross84 è di assoluto spessore e, malgrado i suoi 24 mila caratteri, si legge con estremo piacere. Questa è l'opinione della redazione, quanto a quella degli altri utenti del **Forum**, lasciamo parlare Moonspell per tutti: Julian, le tue spiegazioni riguardo la motivazione dei voti sono sempre esaurienti e ben articolate.

■ SCHIAVI DEI VIDEOGAME
World of Warcraft è uno dei titoli "incriminati" dagli studi che ritengono dannosi i videogiochi.

salvataggi è la via più stimolante. Tu citi *Hitman*, io rilancio con *Resident Evil:* anche in quel caso, il livello di difficoltà del gioco (e anche il "giudizio" alla fine) era definito dal numero di nastri di inchiostro a disposizione per usare le macchine da scrivere e salvare la partita. In *Resident Evil 4* (a breve in arrivo anche su PC) i nastri sono stati aboliti, permettendo di salvare più o meno a piacimento (sempre in presenza di macchine da scrivere), ma né la difficoltà, né il *pathos* del gioco ne hanno risentito. Anzi.

SCHIAVI DEI VIDEOGAME

Ciao Nemesis,
sfogliando le pagine del "Corriere dello Sport" per cercare qualche notizia sul calciomercato, mi sono imbattuto in un articolo molto interessante, che mi ha fatto riflettere: pare che ultimamente siano nati dei centri di recupero per i videogame-dipendenti, con lo scopo di far capire che l'avventura vissuta in prima persona è più divertente di quella virtuale.
Questo programma di recupero è stato iniziato dalla clinica olandese Smith and Jones (già dal 2005), in cui è stato osservato che i pazienti, oltre ad ammettere i loro problemi con droga e alcool, hanno raccontato dell'ossessione per i videogiochi. Sembra, infatti, che l'antica formula "Sesso, Droga e Rock&Roll" si sia trasformata in "Videogiochi, Droga e Alcool"; il direttore della clinica, Keith Bakker, ha raccontato che i pazienti trascorrevano più di 16 ore al giorno davanti allo schermo, addirittura sostenendo il ritmo con caffè, sigarette e droghe leggere!
Posso darti anche alcuni numeri: il Paese più colpito dalla Game Addiction, così si chiama questa forma di schiavitù, è la Corea del Sud, dove i videogiocatori sono più di un milione (circa il 2%) e dove lo scorso anno hanno perso la vita sette persone per eccesso di ore passate davanti a un monitor.
Centri di questo tipo sono sparsi nel mondo, in Corea, Olanda, Cina,Giappone, USA, Italia e Francia; solo nel nostro Paese, dove il mercato videoludico ha superato il valore di 260 milioni di euro e nel quale si contano ben 18 milioni di appassionati, è stata svolta un'indagine condotta sotto il patrocinio della Pubblica Istruzione nel 2005, che ha rivelato che l'88% dei ragazzi intervistati (tra i 13 e i 18 anni) considera le tecnologie, videogiochi compresi, possibili cause di dipendenza. in Australia, è stata

La redazione risponde *Dreamfall* avventura sottovalutata?

Bellissima Nemesis,
ti scrivo perché ho appena finito *Dreamfall* e devo dire che è un gioco assolutamente stupendo. Ma quello che non capisco è perché su GMC ha preso così poco (7,5)... a mio parere un 8,5 se lo meritava tutto. Almeno un otto! Non riesco a capire come avete potuto dare 8 a *Paradise* (a cui ho giocato), che è un'avventura assolutamente superficiale e con enigmi senza senso, insomma un titolo a mio parere da 6 scarso, e a *Dreamfall* solo 7,5.
E la differenza tra 7,5 e 8 è abissale. Ma, oltre al voto, non sono d'accordo con la recensione: Paolo Dente (l'ha recensito lui, se non erro) ha dato troppo peso a cose assolutamente futili, mentre non ha nemmeno accennato ad altre molto più importanti. Prendiamo il combattimento: Paolo gli ha dato un peso eccessivo, visto che è quasi inesistente e semplicissimo, e tra l'altro si può quasi sempre evitare attraverso dialoghi, azioni "stealth" o con la risoluzione di enigmi. Sul fatto che non ci sono abbastanza ostacoli sulla strada dei protagonisti ha ragione (ed è per questo che si merita 8,5 e non 9), ma si sbaglia in merito alla linearità, perché ci sono molti dialoghi che si possono affrontare in modi diversi e ci sono molti "easter egg", ovvero piccoli "segreti" da sbloccare. La storia e i personaggi sono i più affascinanti/intriganti mai visti in un videogioco e alcune scene provocano emozioni molto forti (cose mai provate giocando a un videogioco). Insomma, *Dreamfall* è un'avventura che si può benissimo giocare due volte, perché è assolutamente stupenda!
P.S: I miei complimenti per la rivista, continuate così!

Persio

■ Dopo *The Longest Journey*, *Dreamfall* si è dimostrato all'altezza del predecessore?

Caro Persio,
prima di rispondere ai punti che sollevi, devo confessarti che *Dreamfall* è stato uno dei giochi che mi ha fatto penare di più, al momento dell'assegnazione del voto. Non è stato affatto facile decidermi per il 7,5 finale, però mi è sembrata la cosa più giusta nei confronti degli acquirenti.
Il fatto, semplicemente, è che, nonostante i molteplici punti positivi che citi nella tua lettera (e che ho sottolineato nella recensione), *Dreamfall* è troppo poco interattivo – sono certo che si possa giocare due volte, come si può leggere due volte un libro, ma rimane identico ogni volta, proprio come quest'ultimo. E, mi spiace, il fatto che si possano seguire due percorsi in un dialogo non qualifica come "non-linearità", quando portano esattamente agli stessi risultati.
Senza dubbio, avrei potuto ignorare tali limiti e considerare *Dreamfall* solo dal punto di vista della trama, nel qual caso sarei stato ben felice di assegnargli il 9 che ha meritato nel parziale. Tuttavia, credo che chi acquista un gioco definito come "avventura" cerchi qualcosa di più della storia – e, purtroppo, questo qualcosa manca quasi completamente da *Dreamfall*.

Paolo Dente

dal Forum di gamesradar.it

SCAMBIO DI CONSONANTI

Ma quanto sono mattacchioni i ragazzi del **Forum**? Parecchio e forse addirittura qualcosa di più, stando alla discussione dissociante scaturita in "*Need for Speed Carbon* [Thread Ufficiale]" inaugurato da trance4ever89: Possibile che non si sia ancora creato un Thread su questo capolavoro imminente? Qualcuno ha informazioni?
Per tutta risposta >]INFERNO[< ha scritto: Scusa, ma "cabron" non è un termine che si usa per offendere qualcuno? e subito è stato battezzato da ciccaluscorey: Ignorante. *Need for Speed CARBON*, ovvero carbonio, ovvero fibra di carbonio. Hai presente il materiale dei cofani, delle prese d'aria, degli alettoni? Non l'avesse mai fatto! Appena letto il messaggio, Andrea NFSU ha redarguito ciccaluscorey dicendogli a chiare lettere che aveva: Cannato di Brutto. Il gioco non si chiama *Carbon* per via della fibra di carbonio. Prende il nome dal posto dove sarà ambientato, ovvero Carbon Canyon. Bene, bene, adesso chi si prende la briga di contraddire Andrea NFSU?

■ **JUVENTUS IN SERIA A?**
La presenza della Juventus è la patata bollente dei giochi di calcio di quest'anno.

"Mi sono appassionato a un genere che prima non prendevo in considerazione"

da Gratitudine dal cuore – Luca

addirittura svolta una ricerca secondo cui i bambini malati ricoverati per gravi ustioni vengono curati con i videogiochi, considerati antidolorifici. Uno dei videogiochi considerati più nocivi è *World of Worcroft* e, per finire, alcuni studiosi della Charitè University Medicine di Berlino hanno confermato questa dipendenza, dichiarando che le persone associano la vita reale con quella virtuale, e al cervello arrivano pensieri ed emozioni riguardanti i giochi.
La domanda che ora bisogna farsi è: videogame uguale cocaina o semplicemente eccesso da evitare?
Grazie mille per la tua attenzione.

Moiridios

Caro Moiridios,
la risposta alla tua domanda è inequivocabilmente un "no". Paragonare i videogiochi alla cocaina è assolutamente uno sproposito; come sanno i lettori più attenti, si è parlato spesso su queste pagine di come, perché e in che misura i videogiochi possono "fare male". Come tutti gli eccessi, anche quelli relativi ai videogiochi vanno evitati, né più né meno di una torta al cioccolato ricoperta di panna. Ciò che mi turba e che mi ha spinto a pubblicare la tua lettera, nonostante tratti di un argomento già affrontato, è l'aver notato la facilità con cui si riesce a creare disinformazione, sfruttando dei dati clinici in maniera poco precisa e tendenziosa.
Il consiglio è sempre quello: giocate "con il cervello", divertitevi a casa così come in pizzeria con gli amici, guardate meno televisione e lavatevi i denti prima di andare a dormire. Basta un pizzico di buon senso, no?

dal Forum di gamesradar.it

GIOCHI NELLA STORIA

Il **Canale** è quello dedicato alle chiacchiere sui videogiochi per PC, ovvero "Mondo Computer", e la discussione aperta da thes verte sulla storia, ovvero sul seguente quesito: "Quale gioco potrebbe rimanere nella storia (almeno per un po')"? Dice il saggio: Di questi tempi i giochi diventano sempre più spettacolari, tanto che di solito si parla di loro per molto tempo. Il prode endeko ha voluto precisare che: Se un gioco entra nella storia, ci rimane. Inoltre, secondo il mio modesto parere, i titoli che rimarranno nella storia saranno: *Diablo 2*, *Morrowind*, *Oblivion* (è molto discusso e sarà proprio questo a renderlo indelebile), le serie *Call of Duty* e *Prince of Persia*, *Starcraft*, *Max Payne* e *Arcanum*. In linea di principio, siamo d'accordo con la tua lista, ma vogliamo anche sposare le parole di DomCaruso: Aggiungerei *Half-Life*.

IN BREVE

offerte comprendono già la fornitura di un modem ADSL). Se prevedi di utilizzare molto la connessione Internet, ti consiglio di sottoscrivere una "flat" che ti permetta di pagare una quota fissa a non preoccuparti della durata della tue sessioni online. Puoi usare Skype anche con un 56k, ma è preferibile una connessione a Banda Larga per evitare eventuali "ritardi" nella comunicazione.

Cara Nemesis,
vorrei darvi un mio piccolo consiglio per migliorare la nostra rivista preferita. Secondo me, nelle recensioni bisognerebbe anche fornire il nome della protezione del gioco o, meglio ancora, indicare se usa StarForce, visto che molta gente rifiuta categoricamente di utilizzare questa protezione. Complimenti per la rivista, siete bravissimi!

Desios

Caro Desios, la tua è un'idea tutt'altro che trascurabile, cha prendiamo seriamente in considerazione. L'unico problema è cha le versioni dei giochi da noi utilizzate per le prove (pur essendo pressoché complete) non sempre ci permettono di sapere il tipo di protezione che verrà utilizzata all'arrivo sugli scaffali dei negozi. In ogni caso, però, cercheremo di dedicare a questo aspetto il giusto spazio all'interno delle recensioni. Già ora, quando siamo sicuri cha utilizzerà Starforce, lo segnaliamo.

Ciao Nemesis,
ho notato con piacere che avete ricominciato a scrivere sulla rivista quale sarà il gioco allegato al numero successivo di GMC. Come mai avete cambiato idea?

Ivan

Ciao Ivan, la spiegazione è molto semplica: poiché preferiamo non fornire informazioni o anticipazioni azzardate in merito al gioco in allegato, ci premuriamo di indicarne il titolo solo nei casi in cui la presenza del gioco in questione è sicura al 100%. Cosa che, purtroppo, non siamo sempre in grado di fare con un mese di anticipo, al momento di andare in stampa con la rivista.

JUVENTUS IN SERIE A?

Cara Nemesis ,
stavo aspettando con molta ansia il gioco *Pro Evolution Soccer 6*, quando mi è sorto un dubbio: la squadra della Juventus ci sarà nel nuovo gioco? infatti, Konami gli scorsi anni ha sempre creato le squadre di Serie A, e mai quelle della Serie B.
La Juventus, anche se in Serie B, ci sarà? Se la risposta sarà negativa, i campioni del mondo come Buffon, Camoranesi e Del Piero potranno essere comprati nella modalità Master League?
Grazie e ciao.

Gobbin Michael

Nessuna paura, mio caro Michael: in *PES 6* la Juventus militerà nel campionato di serie A, a differenza di quanto accade, invece, per quanto riguarda *FIFA*. Nel secondo caso, infatti, si tratta di un titolo "ufficiale" e, pertanto, vengono rispettati i provvedimenti applicati recentemente alle squadre coinvolte nello scandalo di "Calciopoli".

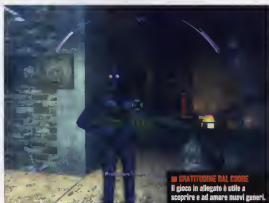
dal Forum di gamesradar.it

PUNTA E CLICCA

È evidente che a chi dice la sua sul **Forum** di GamesRadar.it piace molto l'ufficialità: esistono **Thread** ufficiali di qualunque gioco e adesso anche di alcuni generi. Quello aperto da francescoboomboom si intitola "Videogiochi Punta & Clicca [THREAD UFFICIALE]" e vi si legge: Vorrei sapere quali punta e clicca vi piacciono, con quale state giocando e quale vi fa schifo o vi ha deluso. Uno che ha le idee chiare in proposito è certamente Freeman_Gordon: Vuoi sapere cosa penso dei punta & clicca? Be', ti dico che come genere lo ho odiato quando ho giocato a *Syberia* e ho iniziato ad amarlo da quando ho giocato a *Runaway: A Road Adventure*. Quindi *Syberia* mi fa schifo, mentre mi piacciono *Myst*, *Dracula: L'Ultimo Santuario* e *Hollywood Monsters*. Secondo __SLASH__, invece: La collezione LucasArts è praticamente impossibile da comparare con i giochi appena citati. Neppure tutti messi insieme possono essere paragonati a un *Monkey Island 2* o a un *Grim Fandango*.

■ GRATITUDINE DAL CUORE
Il gioco in allegato è utile a scoprire e ad amare nuovi generi.

"Dreamfall è un'avventura che si può benissimo giocare due volte"

da *Dreamfall* avventura sottovalutata – persio

GRATITUDINE DAL CUORE

Cara Nemesis,
ti scrivo queste righe semplicemente perché vorrei ringraziarvi. Ringraziarvi per il vostro lavoro, per la passione che riuscite a trasmetterci, per i giochi che allegate a GMC. La mia gratitudine ha anche un altro motivo: grazie a voi, con i giochi allegati in particolare, mi sono appassionato a un genere che prima non prendevo in considerazione, quello dei GdR.
Tutto per merito di quel magnifico *Gothic* che allegaste molto tempo fa. Ricordo che divorai quel gioco. Anche se aveva difetti, bug e altri problemi, l'ho amato per l'atmosfera gotica e per la forte essenza di GdR che emanava. Poi, poco tempo fa, ecco arrivare il suo sequel in edicola con GMC, un altro capolavoro che mi ero perso. Grazie a voi, ho potuto vivere le mie esperienze videoludiche migliori, perché, anche se si trattava di un genere che non conoscevo, l'ho amato sin dal primo momento. Così è anche con *Deus Ex*: molto tempo fa ebbi il piacere di scoprirlo grazie a voi. Ora, avete allegato anche il secondo capitolo: estasi videoludica per un fan di zio Warren, ma anche un puro "Gdr Eater" che però non sempre può permettersi di comprarsi i suoi amati giochi. Volevo semplicemente farti sapere quanto sono grato a tutta la redazione, per la rivista, per il forum, per i giochi allegati, per la passione espressa. Scusa se sono stato ripetitivo, ma questo era un puro flusso di pensieri.
Ciao e continuate così.

Luca

GIOIE E DOLORI DEL GIOCO IN ALLEGATO

Carissima Nemesis,
sono un appassionato lettore di GMC e ormai vi seguo da qualche anno. L'aver giocato all'ennesimo capolavoro allegato alla vostra rivista mi ha portato a una riflessione. infatti, grazie a GMC sono riuscito, oltre che a procurarmi una cultura videoludica di tutto rispetto, anche a toccare con mano giochi bellissimi senza spendere un patrimonio (*Max Payne* costava solo 3,80 euro con l'edizione Budget). Quello che mi sono chiesto è: quanto può essere impegnativo per voi allegare ogni mese giochi di ottima qualità alla rivista? Dovete chiedere dei permessi alle case software? Se sì, è molto difficile ottenerli? Spero in una tua risposta, anche perché farebbe capire a noi lettori quanto lavoro sia stato necessario da parte vostra per allegare titoli del calibro di *Call of Duty* e *Morrowind*, nonostante il gioco sia solamente un "optional" (come diceva mao-tsung sul numero di settembre) di una fantastica rivista come la vostra. Un saluto a te e a tutta la redazione.

Luca Leoni

Un grosso bacio a entrambi, miei cari Luca. Visto che sollevate lo stesso argomento secondo due diverse prospettive, ho deciso di rispondervi "in coppia". Allora, per quanto riguarda l'iter necessario per allegare un gioco alla rivista non so darvi dei precisi dettagli burocratici, perché si tratta di questioni che esulano dalle mie competenze, e sono di "quelli dei piani alti". Posso comunque dirvi che uno dei criteri con cui si cerca di effettuare la scelta del titolo è la varietà, pertanto tentiamo di proporre generi quanto più possibile diversi tra loro. Il risultato che ci auspichiamo è proprio quello che traspare dal "flusso di pensieri" della prima lettera: da un lato, fornire ai lettori dei giochi di qualità a un prezzo contenuto e dall'altro ampliare i loro gusti e le loro conoscenze nei riguardi di certi generi che, talvolta, non vengono presi in considerazione, per "pigrizia", questioni economiche, eccetera. Siamo felici di aver raggiunto un obiettivo così importante e che ci sta profondamente a cuore!

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Ale
Antonio90
Bogus
Claudio
Don Mark Calloway
Gino
Giovanni
Giuseppe
Luca Tofini
mogino
Stefano
Syvill

dal Forum di gamesradar.it

VOGLIA DI POSTER

Navigando attraverso il **Canale** "Games Contact" ci siamo imbattuti nel **Thread** di Cosmo917 intitolato "Proposta per GMC". Poteva forse non attirare la nostra attenzione? Certo che no. Il postante chiede: Vi andrebbe di mettere nel DVD allegato a GMC qualche immagine o qualche sfondo? Quest'idea mi è venuta mentre stavo per scaricare delle foto da Google. Ritengo che le immagini occupino poco spazio e possano sempre risultare utili. Secondo The Lord of Diplomacy: Sarebbe una buona idea mettere in GMC i poster del gioco allegato o di un titolo particolarmente atteso. Pare che il suggerimento di The Lord of Diplomacy sia piaciuto sul **Forum**, citiamo a tal proposito raptor92 con il suo: Mitica idea sorello, e magari potrebbe anche venire preso in esame dai capi di GMC.

LE COSE CHE CONTANO

Ultimamente, sul **Forum** sta impazzando la moda dei sondaggi e questo ci impone di presentarne almeno uno ai lettori di GMC. Scegliamo "Cos'è più importante in un videogioco?" di enricoros e leggiamo che il suo autore ha a cuore: La giocabilità e la grafica. Se giocassi a un titolo con una brutta grafica non mi piacerebbe per niente. Stesse preferenze anche per TestaDiCuoio: Dipende dal genere. Io che amo gli FPS cerco grafica e giocabilità, mentre secondo ShadowAlex è importante: Un po' tutto, tranne la grafica. Quella davvero non conta. Contano invece il grado di coinvolgimento del gioco, l'atmosfera e, magari, l'originalità. Se posso permettermi di dire la mia, ovvero quella di Skulz, l'opinione di Lord Death è quella che più mi piace: È importante il divertimento. Per dovere di cronaca, precisiamo che giocabilità e trama sono attestate sul 70% delle preferenze, la grafica poco sotto il 40%, mentre l'intelligenza Artificiale pare non interessi a nessuno e se la dorme quasi sul fondo della classifica con solo il 20% di voti.

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

Salve Matteo,
vorrei esprimere qualche opinione in merito ai suoi interventi dedicati al videogame come "luogo della memoria" e "all'utilità del videogame per la Storia". Non ho dubbi sul fatto che il videogioco offra numerosi vantaggi nello studio dei processi storici. Ai miei tempi - tutt'altro che remoti - la sola idea di applicare l'informatica ai campi umanistici era considerata impensabile. L'immediatezza del mezzo informatico, la relativa facilità di utilizzo di alcuni programmi e - diciamocelo - una grafica più piacevole di una pagina d'un libro di storia, sono di grande aiuto agli studenti. Però, a mio avviso, *CivCity: Roma* e simulazioni analoghe sono più utili per uno studio sociologico piuttosto che storico. Non va dimenticato, inoltre, che l'improbabile nella realtà raramente è impossibile e che, quindi, si tratta di studi di tipo macro e non micro. In ogni caso, semplificare troppo e ritenere che il videogame renda obsoleti i manuale di storia è un errore che non possiamo permetterci di compiere. Per converso, la ricerca delle fonti e l'abilità nel gestire differenti mezzi e linguaggi ci aiutano a vivere. Mi permetto, invece, di dissentire sull'entusiasmo generato dalla nozione di videogioco come "luogo della memoria". Si pensi alla Seconda Guerra Mondiale, l'ambientazione tanto amata da molti videogiocatori. A mio parere, il conflitto che i videogame mettono in scena è poco profondo sul piano umano e, nella maggior parte dei casi, privilegia la componente bellica rispetto agli elementi contestuali. La Seconda Guerra Mondiale che ho imparato a conoscere - attraverso letture di saggi storici, opere letterarie e soprattutto del racconto dei parenti che l'hanno vissuta direttamente - è diversa e ben lontana dalla ricostruzione di qualunque videogame che abbia mai giocato. Solo considerando le esperienze che mi hanno riferito i miei nonni, non vedo proprio come una simulazione elettronica possa riproporla con un minimo di verosimiglianza - nel mio caso, un nonno che attraversa mezzo continente per tornare a casa, l'altro ferito dai fascisti e salvato dai tedeschi (!), una nonna che nasconde un paracadutista inglese nel granaio, l'altra che cerca rifugio dalle bombe degli Alleati (Matteo, tenga in considerazione che una metà dei miei parenti è giapponese; erano il nemico se visti dalla nostra prospettiva, l'Asse contro cui combattere, e se da una parte è terribile ciò che i giapponesi hanno fatto nel Pacifico, non ho mai visto giustizia nelle bombe atomiche sganciate con tanta avventatezza).
La Seconda Guerra Mondiale dei videogame non potrebbe essere più lontana dalle esperienze reali di cui ho sentito parlare. I racconti dei superstiti - chi con orgoglio, chi con poche parole smozzicate, chi invece con dolore. Forse, i più giovani non hanno dei nonni o dei parenti che abbiano vissuto in prima persona la Seconda Guerra Mondiale (o addirittura la Prima) come per la mia generazione, per cui devono cercare altrove delle testimonianze e dei "ricordi". In questo caso, consiglio loro di leggere dei classici della letteratura come "Niente di nuovo sul fronte occidentale", "Il partigiano Johnny" o gli altri innumerevoli racconti sul tema. Romanzi sì, ma filtrati attraverso gli occhi di persone che hanno visto, sentito e toccato con mano quei fatti. Forse più emotivi di un trattato di storia, ma anche per questo più umani e vicini a noi. Consiglio, inoltre, di leggere autori differenti per avere una visione il più globale possibile e non accettare passivamente il racconto di una sola fazione - la guerra non è stata combattuta solo dagli Alleati e dalle forze dell'Asse... E la guerra non ha riguardato solo i militari, ma milioni di civili. Non mi pare che ci siano molti videogiochi che prendano in considerazione questo aspetto. Usare un'ambientazione storica in un videogame non autorizza a cambiare o confondere il nostro passato, un passato vissuto e sofferto da persone reali, a cui dobbiamo il rispetto d'essere i veri custodi della memoria. Usare i nomi di soldati realmente esistiti in un videogame non mi sembra giusto nei confronti della persona che ha perso la vita incirconstanze precise (non quelle definite nel gioco, probabilmente), che è costretta a ripetere la sua morte in un gioco e a morire infinite volte per soddisfare i desideri dei giocatori. Non so a quanti farebbe piacere vedere il nome di un nonno caduto in battaglia in un videogioco. Questo mi ricorda una scena di un episodio dei "Simpson", in cui Homer, ridendo a crepapelle guardando un incidente autostradale in un filmato di rieducazione stradale, commentava: "È divertente perché non conosco quel povero disgraziato". Lo stesso vale anche per noi: finché gli eventi ci sfiorano semplicemente e non ci coinvolgono, è facile giudicare, ma quando la Storia ci tocca direttamente, allora la nostra prospettiva cambia completamente.
Credere che quello che si prova giocando a un videogame possa assomigliare alla realtà è un po' azzardato. Non nego che, durante una sessione videoludica, si sperimentino numerose emozioni, ma si tratta pur sempre di emozioni vissute davanti a uno schermo, in una stanza al sicuro e in un contesto che, almeno all'inzio, è solo ludico: questi fattori non vanno mai dimenticati.
Con ciò non voglio dire che la ricerca della fedeltà storica nei videogame sia esecrabile. Non voglio nemmeno sminuire l'intensità delle emozioni provate giocando. Intendo semplicemente affermare che tutto questo va preso per quello che è, ossia, un'esperienza "artificiale", personale, che si svolge al presente. Poi ben vengano le (ri)costruzioni e le narrazioni "altemative", se possono servire a far riflettere. Il fatto stesso che ci si ponga questi quesiti a partire da un "semplice" videogame rappresenta, in ogni caso, una grande vittoria per il tanto denigrato medium, alla faccia di quelli che lo considerano roba da sciocchi!

Ayana Sato, Milano

FILOSOFIA SPICCIOLA

"Concordo pienamente con l'idea che i videogiochi possono costituire una memoria storica", scrive Enrico Zullini (**freestyler_ez70@hotmail.com**) "mi riferisco, in particolare, all'utilizzo di citazioni profferite da figure storiche, ma anche dei protagonisti che hanno vissuto in prima persona il dramma di una guerra. In questo senso, non vanno dimenticati i filmati e le foto originali (quando presenti), perché in tal modo si offrono anche ai giocatori più giovani spunti di riflessione che trascendono il semplice gameplay degli FPS, che può apparire gratuito". Enrico, inoltre, afferma che il videogioco presenta un vantaggio significativo rispetto ad altri media, in quanto "spesso, offre ai fruitori la possibilità di avere una vita alternativa (virtuale), ben diversa da quella ordinaria e quotidiana". La conclusione di Enrico è che "grazie alla dimensione digitale, l'uomo di tutti i giorni può sognare di viaggiare in luoghi incantevoli come in *Syberia*, oppure condurre una vita differente nei vari *The Sims*, o vestire i panni di un atletico agente segreto come nei vari *Splinter Cell*". Memoria storica, identificazione e fantasia: che cos'altro offre il videogame?

Ciao Matteo,
ti ringrazio per aver pubblicato il mio precedente contributo e per avermi dato la possibilità di esporre le mie opinioni sulle potenzialità del videogame come luogo della memoria. Mi piacerebbe usare lo spazio della posta per rispondere alle tue domande. Cercherò di essere conciso, ma i temi sono complessi e meriterebbero una disamina approfondita. Andiamo con ordine.
1) **"In che modo i videogame modificano**

le forme e i modi in cui ricordiamo?"
Questo dipende, in primo luogo, dal modo in cui ognuno di noi percepisce la realtà. Un ricordo è qualcosa che resta impresso a livello neuronale nel cervello, frutto di una stimolazione - emotiva, visuale, tattile... Un ricordo viene riattivato alla mente quando qualcosa lo richiama. Esiste come una sorta di déjà vu, tale che al verificarsi di un evento sentiamo di dover ricordare; *qualcosa che ci porta indietro*. Il videogame ha questo potere: quando scorrazziamo nei mondi virtuali, ci ritroviamo a rivivere sensazioni, luoghi, scene, atmosfere che magari abbiamo vissuto in prima persona. Un esempio? Alcuni giocatori di *F.E.A.R.* o *Condemned: Criminal Origins*, sostengono di provare - dopo la prima mezz'ora di gioco - un senso d'angoscia... La domanda sorge spontanea: quella sensazione è già stata vissuta in un altro contesto? il che spiegherebbe cosa li induce a sperimentare la medesima sensazione all'interno del gioco. Quando viviamo la scena di un gioco di guerra cosa accade? All'incirca, la stessa cosa; stiamo attenti ad attraversare luoghi, cerchiamo di capire quali sono le vie possibili per uscire vivi da un determinato contesto. Allo stesso modo, nella vita di tutti i giorni cerchiamo di trovare delle soluzioni ai problemi che si presentano, al fine di superarli al meglio. Riassumendo, sono certo che esista una connessione tra le emozioni della vita quotidiana e il videogioco, guidata dal nostro cervello. Ma ti propongo un quesito che (ri)mette in gioco quanto affermato fino a ora: e se, invece, fosse un gioco a imprimere delle emozioni che diventano ricordi nella vita di tutti i giorni?

2) **"Che differenza c'è tra *Rome: Total War* e un manuale di storia?"**
Per rispondere a questa domanda, devo necessariamente entrare nel personale... Mi spiego meglio. L'umanità ha attraversato fasi differenti della sua evoluzione. Ricostruendo il percorso compiuto dalle origini ai giorni nostri, ci imbattiamo continuamente in contraddizioni, zone grigie, ambiguità... Del resto, il termine stesso "storia" si riferisce a un racconto che può essere raccontato in infiniti modi. Ricostruire un gioco cercando di ricostruire la storia è un errore grave quanto credere che l'intera storia possa essere "vera". D'altra parte, gli sviluppatori cercano di basarsi su fatti storici documentati. Ma quanto ha di vero la scienza? È emerso dagli ultimi scavi di Giza che gli schiavi egiziani non erano schiavi nel senso stretto del termine e che, invece, il loro lavoro era disciplinato da una regolare rotazione, simile ai turni lavorativi moderni, con tanto di interruzione per la pausa pranzo. *Rome: Total War*, così come qualsiasi altro gioco che racconti un fatto storico, non può rappresentare il passato in modo fedele, perchè non esiste una "vera" storia dell'umanità tramandata ai posteri. Non esiste, cioè, un racconto ufficiale che possa essere usato come canovaccio per delle simulazioni.

3) **"È possibile mappare le narrazioni alternative dei videogame?"**
Non saprei rispondere in modo univoco a questa domanda. Se per mappare intendi confrontare le narrazioni dei videogiochi con quelle "ufficiali", misurare la cronologia dei fatti ludici sulla base di quelli realmente accaduti (per esempio, lo sbarco in Normandia che ritorna in innumerevoli sparatutto in soggettiva). Ma qui torniamo al primo punto: se "mappare" significa vagliare la veridicità dei fatti videoludici, alla fine, dove risiede la verità? Nei libri di storia che narrano il D-Day oppure nei videogiochi che consentono di viverlo in prima persona?

4) **"Come catalogare le esperienze dei videogiocatori sui mille campi di battaglia sparsi per la Rete?"**
Catalogare le esperienze dei videogiocatori, se fosse possibile, significherebbe riuscire ad archiviare in un enorme biblioteca virtuale l'intenso vivere dell'uomo - perchè solo provando a immaginare le espressioni del viso davanti a un monitor, le sensazioni o i sentimenti provati nel vivere determinati momenti videoludici, in un attimo, il catalogatore vivrebbe la sensazione di sentir battere milioni di cuori virtuali. Nei giochi online la solidarietà fra compagni (quindi fra esseri umani), l'alleanza, l'agonismo... Tutto questo è reale, è "vita vissuta". Non è possibile e spero non verranno mai catalogate le esperienze dei videogiocatori, perchè sono un modo di sentire la vita che trascende ogni ambizione archivistica.

5) **"Come cambia l'idea del passato, nell'era dell'eterno ritorno videoludico?"**
La risposta è semplice: cambia, eccome! Un videogioco che ricostruisce un evento della Storia produce un impatto notevole sui videogiocatori. Chi conosce la Storia può assumere una posizione critica nei confronti del gioco, riconoscendo i punti di forza e i limiti del lavoro dei programmatori. Chi, invece, non conosce la Storia, magari crede che abbia visto e sentito abbastanza da poter raccontare quanto successo in passato ricostruendolo attraverso un gioco. Si parla continuamente della Seconda Guerra Mondiale. Ma quante persone la conoscono davvero? Nessuno. Alcuni narrano scene vissute nei campi di battaglia virtuali, qualcuno si limita a correggerli attraverso conoscenze acquisite dai cosiddetti libri di testo; ogni tempo ha i suoi figli e solo questi ultimi possono raccontarne la verità. Forse, le guerre vissute virtualmente fanno rivivere le guerre, ma il loro fascino è molto labile. Giocare rende il passato per certi aspetti vicino a noi, perchè comunque può essere mezzo di ricordo, per certi aspetti lontano, perchè chissà cosa è accaduto realmente? Per concludere: il personal computer è un mezzo che presenta il meglio e il peggio dell'umanità. Viviamo la vita di ogni giorno e la vediamo scorrere. Chissà, forse un giorno ci ritroveremo catapultati in un videogioco che simula la realtà del ventunesimo secolo. Credo che i videogiocatori vivano in parallelo una seconda vita; i videogame offrono così tanti ricordi extra, che una vita sola non basta. Qualche giorno fa, parlavo con dei colleghi delle mie escursioni da bambino a *Monkey Island*; se provassi a risolvere ancora quell'insieme strampalato di righe che sapevano far ironia, sono certo che mi troverei a rivivere i miei dieci anni.

Dylan
alexje@alice.it

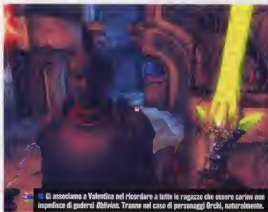
A scanso di equivoci, è opportuno precisare che il videogame commerciale non ha l'ambizione - nè l'interesse - a *insegnare* la Storia. Non può - né vuole - sostituirsi agli strumenti pedagogici tradizionali. In compenso, il videogame può fare quello che alla carta stampata o ai media audiovisivi tradizionali è impossibile: simulare processi in divenire, delegare all'utente il compito di gestire in tempo reale situazioni complesse, riproporre - attraverso le convenzioni specifiche del media - l'intensità dei campi di battaglia - e favorire forme di identificazione tra presente e passato.
I videogame producono e comunicano una possibile "storia", perchè comprendere il passato diventa rilevante nel momento in cui siamo emotivamente stimolati. La nostra tesi è che, proprio perchè il videogame in quanto simulazione storica è parziale, ideologicamente connotata e spesso eticamente discutibile, il suo ingresso in un contesto educativo quale la scuola acquista un'inedita urgenza. Un insegnante, infatti, dovrebbe essere in grado di proporre ai propri studenti una lettura critica e consapevole. L'uso del videogame per insegnare la Storia o la Geografia non è blasfemo. Nessuno trova aberrante il fatto che nelle classi si ricorra a contributi audiovisivi come supporti didattici, eppure l'idea che un videogioco possa istruire è a tutt'oggi considerata fuorviante. A ben vedere, un simile pregiudizio è del tutto anacronistico. Trovo quindi confortante i due contributi pubblicati in queste pagine. In queste missive si esprimono giudizi molto diversi - per non dire antitetici - ma ugualmente stimolanti. Il tema centrale - come i videogame declinano la nozione di Storia - ha spinto Ayana e Dylan a interrogarsi direttamente sul concetto di Storia in quanto tale.
Il che solecita ulteriori domande: di cosa trattiamo esattamente quando parliamo di "realismo", "verosimiglianza" e "autenticità" in un videogioco che ricostruisce un evento storico? Qual è il valore della Storia simulata? "Minimo" (Ayana), oppure "Enorme"(Dylan)? Sono curioso di sapere cosa ne pensano gli altri lettori di GMC. Nei "Titoli di Coda", intanto, fornisco la mia risposta...

"Un videogioco che ricostruisce un evento della Storia produce un impatto notevole sui videogiocatori." Afferma il nostro lettore Dylan (nell'immagine: *Rome: Total War – Barbarian Invasion*).

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@futureitaly.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Come è consuetudine, ritornati dalle ferie (e finiti i Mondiali) mi avete scritto una valanga di mail. Come è altrettanto consueto, i Potenti mi hanno sottratto una pagina. Quello che non è consueto, invece, è che abbia ricevuto una lettera da una signorina – che quindi si è aggiudicata il novanta per cento dello spazio a disposizione, in segno di incoraggiamento per le altre eventuali donzelle lì fuori. Cercherò di recuperare il mese prossimo – nel frattempo, ecco la nuova Domandona: se ci fosse anche in Italia una trasmissione televisiva sui videogiochi online, la guardereste? Come vi piacerebbe che fosse? Scrivete, come sempre, a gmc.kevorkian@futureitaly.it. E se siete signorine accludete foto, grazie.

Caro Kevorkian,
ti scrivo per confutare le tue statistiche nel Domandone del mese, riguardanti la fascia di popolazione che legge le fantastiche pagine della tua rubrica.
Innanzitutto, il genere: in mezzo alla folla di maschi che sfoglia il vostro mensile, c'è anche qualche ragazza, e io sono fra queste! Per l'età, ci hai azzeccato, dato che ho 19 anni, e anche per quello che riguarda la cultura (medio-alta) dato che sono fresca di esami di maturità di liceo linguistico e quasi universitaria.
Amo i videogiochi da quando sono bambina e, pur senza darmi arie da psicologa, posso affermare che tale passione sia nata proprio in seguito al rifiuto categorico dei miei genitori nei confronti di questa forma di intrattenimento; rifiuto che puntualmente svaniva quando era mio fratello maggiore a chiedere un videogioco. Ancora oggi, quando accenno ai mondiali di videogame, mia madre sospira e mi guarda con un'espressione da "Cosa ho sbagliato con te?" Allora mi chiedo: perché questa discriminazione nei confronti delle ragazze? Chi l'ha detto che i videogame sono "da maschi"?
Anche se i pregiudizi negli ultimi anni si sono notevolmente affievoliti, recentemente mi è capitato di parlare con degli amici di videogiochi e tecnologia, e davanti alla mia preparazione in materia molti di loro sono rimasti a bocca aperta... Uno ha addirittura sbottato: "Non avrei mai detto che una come te si interessasse di videogiochi!"
Questo mi fa giungere alla seconda discriminazione cui sono soggetta: è una legge universalmente riconosciuta che le belle ragazze non possono essere appassionate videogiocatrici. Ma cos'è, una ragazza può perdere ore su *Oblivion* solo se è brutta e nessuno la invita a uscire? Mi rifiuto di pensarlo, anche se io stessa mi sono spesso sentita l'unica illuminata in mezzo al mio gruppo di amiche, che appena nominavo Lara Croft partivano a parlare della bocca di Angelina Jolie, senza essere a conoscenza degli attimi di suspense che vivevo davanti a un Tirannosaurus Rex con due misere pistole a disposizione...
C'è, però, un lato positivo: posso sostenere una conversazione riguardo *Hitmon* senza dover ricorrere a risatine forzate e frasi tipo: "Oh davvero interessante..." e direi che questo basta e avanza per farmi sopportare gli sguardi increduli di tutti i maschi con pregiudizi che mi stanno attorno.
Comunque, sono contenta, il mondo dei videogiochi lo amo proprio perché è così com'è, senza troppe intrusioni da parte di ragazze che, magari, fingono di essere interessate all'ultimo livello di *World of Warcraft* solo per fare colpo sul tipo che ci sta giocando, quando non sanno neanche chi è il mitico Fatal1ty. Meglio essere poche ma buone, e coltivarsi questi interessi senza secondi fini e prima che vengano troppo "contaminati".
Cos'altro dire? Ah, già: nella risposta che dai a Nick_code e Mistake nel numero di settembre dici che i pro-gamer non hanno veline da sposare, ma ti dirò che con il fascino oscuro che un giocatore professionista emana mentre è alle prese con *GTR 2*, le veline in questione non sanno proprio cosa si perdono!
Continua così mitico Kevo!
E continuate così a GMC!
Un bacio

Valentina

Valentina, mia diletta, il fatto che la mia dolce metà (nonché azionista di maggioranza) legga queste pagine mi impedisce di sfoggiare le mie M4D SK1LLZ da marpione. Inoltre, siccome questo mese ho una misera paginetta, non posso neanche lanciarmi in lunghe e ponderate riflessioni sulle discriminazioni cui sono soggette le ragazze che giocano, né su come il mondo della psicologia trarrà giovamento dalla tua futura tesi sul tema "L'Invidia Del Joystick".
Mi limito, quindi, a ringraziarti per la mail, che ho prontamente girato ai Poteri Superiori per far vedere come il mio pubblico di riferimento si sia ingigantito e, dunque, mi spetti un aumento.

Onnipotente Kevorkian,
ti imploro di rispondere alla mia – credo – legittima domanda. Come posso evitare di essere sbattuto fuori da *CounterStrike: Source* per colpa di AVG Free?

Michelor

Caro Michelor, ti aiuterei ben volentieri – se tu avessi specificato meglio il problema o ne avessi trovata traccia da qualche parte, ma apparentemente AVG e *CS: Source* convivono allegramente per chiunque tranne te. Scrivimi di nuovo con più dettagli e, magari, prima prova ad assicurarti che sia davvero colpa di AVG e che non ci sia qualche impostazione da cambiare per risolvere il problema. Chessò, magari ti riferisci ai popup durante la scansione delle mail, che dovresti poter disabilitare.

Ci associamo a Valentina nel ricordare a tutte le ragazze che essere carine non impedisce di godersi *Oblivion*. Tranne nel caso di personaggi Orchi, naturalmente.

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Vista la mole di richieste d'aiuto recapitate in redazione questo mese, ho pensato di fare cosa buona e giusta riducendo le chiacchierate con i lettori al minimo sindacale. In questo modo, sono riuscito a inserire un paio di lettere in più del solito. Spero che l'idea vi garbi!

HITMAN: BLOOD MONEY

B Esimio Skulz, dopo essere rimasto pietrificato dalla sorpresa vedendo il triste finale di *Hitman: Blood Money*, mi sono fatto una domanda. È possibile sbloccare il finale alternativo anche nella versione PC, dato che in quella PS2 si può fare? Ciao.

DottKleiner

R Direi proprio di sì, esimio dottore. Quando partono i titoli di coda e si può gestire l'inquadratura, è necessario iniziare a premere a ripetizione i tasti direzionali. Dopo un po' di pazienza, Agente 47 si alzerà e potrà iniziare a fare piazza pulita. Riuscire nell'impresa di ammazzare tutti i nemici non è cosa facile. Ti consiglio di afferrare immediatamente il tizio alla sinistra del protagonista per utilizzarlo come scudo umano, prima di uscire dal retro della chiesa e completare l'opera. Ah, bada bene che, per arrivare al gran finale, devi ammazzare anche il prete e il giornalista: due persone disarmate, certo, ma comunque due persone nel posto sbagliato al momento sbagliato.

CALL OF DUTY

B Ave, o plurigenerico gamer Skulz. Sono impastato in *Coll of Duty*, precisamente nella missione inglese Airfield. Mi trovo sul camion, accucciato, sparo ai due furgoni nemici, ma dopo qualche curva muoio inspiegabilmente, di colpo. Ho provato in mille modi: in piedi, accucciato, guardando avanti, a destra e a sinistra... ma niente! Credi che si tratti di un errore del gioco? Ti prego aiutami.

Mellish

R Ciao, non credo proprio si tratti di un difetto del gioco. Non ho mai avuto informazioni a riguardo, quindi escluderei tale infausta possibilità. Per sopravvivere, devi cimentarti subito con il Panzerfaust e far esplodere il camion che ti segue, poi lancia quale razzo contro gli altri, ma bada bene che potrebbe essere opportuno ricorrere a un metodo più chirurgico. Ovvero, invece di mirare ai mezzi con i grossi calibri, cerca di abbattere i soldati che si trovano a bordo con delle corroboranti sventagliate di mitra Bren. Occhio, poi, che quando arrivi al ponte devi ascoltare il capitano Price e, quindi, proteggere il sergente Waters mentre provvede a far brillare le cariche.

In *Hitman*, succede di tutto: che un papero con le pinne finisca nel cassonetto e anche che i "morti" resuscitino!

In *Dredd Vs. Death* non sono disponibili codici, ma solo trucchi da sbloccare onestamente.

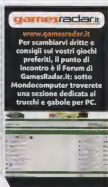
WHEEL OF TIME E JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

B Ciao Skulz, prendo spesso GMC perché mi piacciono i giochi completi e i demo in allegato. E apprezzo moltissimo anche tutti i consigli che pubblicate. Volevo chiederti se, gentilmente, potresti darmi dei trucchi utili per *Wheel Of Time* e *Judge Dredd: Dredd Vs. Death*. Ti ringrazio in anticipo per l'aiuto. Ciao.

Davide

Linea diretta

R "Ciao Skulz,", ciao a te, caro **simonelds**, "Volevo rispondere al problema di **Andrea** riguardo *GTA San Andreas*." Vai pure, , ero certo che la sua richiesta di soccorso non sarebbe caduta nel vuoto. "Dunque, i tasti da premere sono facili. Semplicemente, quando ti compariranno le freccine da schiacciare, dovrai premere i pulsanti del tastierino numerico che corrispondono a 8 (su), 4 (sinistra), 6 (destra), e 2 (giù). La stessa cosa vale per il carrello elevatore: userai 8 e 4 per tirare su e giù il pianale. Ciao!"

R "Ciao enciclopedico Skulz, mi chiamo **Luca** ed è la prima volta che scrivo alla vostra mitica rivista." Meglio tardi che mai, caro lettore. "Ho scritto per venire in aiuto di **Andrea** e **Giacomo**, i quali chiedevano aiuto rispettivamente per *Gothic II* e *The Elder Scrolls IV: Oblivion* nel numero di agosto" Fammi capire: vuoi aiutare due lettori in un colpo solo? Ma sei troppo magico! "Per Andrea. L'ultimo drago è quello della palude, per il quale devi chiedere ai due cacciatori vicini alla vecchia casa prima dell'entrata

La parola all'esperto Tomb Raider: Legend

D Salve Skulz, sono un appassionato lettore di GMC da due anni e questa è la prima volta che vi scrivo. Dunque, sono bloccato all'ultimo livello di *Tomb Raider: Legend*, quello in cui devo battere il boss. Ho consultato varie guide, ma nessuna di esse era abbastanza chiara. Quindi, tu sei la mia unica speranza! Mi auguro che la tua risposta possa rivelarsi utile anche per altri colleghi. Saluti alla redazione!

Federixox

R Ciao compare, il fatto che tu abbia consultato già altre fonti e non sia riuscito a trovare una soluzione al tuo problema con *Tomb Raider* mi offende. Dovevi chiedere subito a Skulz! E non fare quella faccia... certo che sto scherzando. Vediamo di venirne fuori insieme, dai. Per riuscire a sconfiggere Amanda devi fare in modo che si separi dall'entità sconosciuta cui si è legata prima del duello. in pratica, il momento giusto per colpire con la spada è quando il nemico è a terra. Dopo ogni affondo di lama andato a segno, Amanda sarà in grado di rigenerare in parte la propria energia e tornerà a darti filo da torcere. Per archiviare definitivamente la pratica, dovrai quindi portare a temine l'attacco con la spada per tre volte. Il modo più sicuro per non mancare il bersaglio con la lama consiste nel rincorrere il nemico nell'arena, facendosi scudo con le colonne per evitare i suoi colpi e tenendosi subito pronti a saltargli addosso quando cede temporaneamente. Prima di affrontare il combattimento con il boss finale, ti consiglio di raccogliere tutti i medikit presenti nella sezione precedente del livello, ovvero quella in cui devi disfarti dei soldati al soldo di Amanda.

R Ciao Davide, eccoti accontentato. Nel caso di *Wheel Of Time* devi premere il tasto **Tab** per visualizzare la console di comando e poi inserire il codice che più ti aggrada. Tra i più significativi, ti segnalo **allammo** per le munizioni infinite e **god** per l'invincibilità. Poi, non sono malaccio neppure **invisible 1** per diventare invisibile (si disattiva con **invisible 0**) e **ghost** per passare attraverso le pareti.

Con *Judge Dredd: Dredd Vs. Death* la situazione è invece meno rosea, nel senso che non ci sono codici, ma semplicemente trucchi da sbloccare completando i livelli Arcade del gioco. Per esempio, portando a termine Escort Duty attiverai le munizioni infinite, mentre superando Block War potrai ridurre la forza di gravità.

EVIL GENIUS

D Ciao Skulz, sono rimasto bloccato al secondo obiettivo di *Evil Genius*, precisamente nel punto in cui devo far mangiare Nikita Leonov. Ho costruito la mensa e il Big Counter, eccetera, ma ora non riesco più ad andare avanti. Le ho provate tutte, perfino a uccidere Leonov, ma non trovo una soluzione. Puoi aiutarmi?

Luca

R Ciao Luca, da quanto ne so io, per archiviare la faccenda è sufficiente catturare Nikita Leonov appena arriva sull'isola e provvedere subito a un interrogatorio di cortesia. Per trattare con il tizio di San Pietroburgo, tuttavia, non bisogna utilizzare la canonica sedia da interrogatorio, bensì il frullatore gigante approntato nella mensa. Conclusa l'operazione, ti sarai guadagnato un nuovo amico da far sedere alla tua tavola.

SERIOUS SAM 2

D Ciao Skulz, siamo due fratelli appassionati di *Serious Sam 2*, ma ultimamente ci siamo bloccati nella sfida contro il conte Kleerofski. Ci puoi dare un paio di consigli per poterlo finalmente battere? Per piacere, niente trucchi. Grazie.

Bogus e Lele

R Bene amici, niente trucchi, solo una semplice dritta che vi permetterà di mandare al creatore quel buffone del conte Kleerofski. A prescindere da quali attacchi vi scateni contro (sfere infuocate o cariche a tutta velocità), l'importante è che gli svuotiate addosso tutte le armi che avete a disposizione. Occhio, però. Per evitare che la sua energia si rigeneri, dovete prima distruggere il diamante protetto dalle mani scheletriche.

NEL CD 3 E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 3 dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno dei DVD, le guide sono in formato PDF.

Quesiti dal passato Ghost Master

D Ciao Skulz, è la prima volta che ti scrivo e ho un estremo bisogno di aiuto! In *Ghost Master*, più precisamente nella missione Fiammeggianti Fatui, non riesco a far cadere l'albero per far passare le persone e riuscire, così, a evocare il Darkling. Mi puoi aiutare? Grazie infinite.

Franz

R Ciao Franz, dopo aver utilizzato le Folate di Weatherwitch e i Venti a Raccolta di Aether per far diradare la nebbia che avvolge l'isolotto, nonché i poteri Freddo Pungente e Respiro Ghiacciato di Blue Murder e Terroreyes, devi avvicinarti con Banzai all'albero e sfruttare il suo Terremoto.

della palude stessa. Nel tuo caso, però, devi ricaricare un salvataggio precedente all'uccisione dei cavalieri, altrimenti non puoi più andare avanti con la trama. Per Giacomo. L'ultimo indizio che stai cercando sono le macchie di pittura sul tappeto della cucina che, se non sbaglio, dovrebbe essere la stanza vicino alle scale di destra della sala del trono della contessa di Chorrol." Accidenti, ecco cosa si intende per videogiocatore puntiglioso.

D "Ciao Skulz, sto giocando a *Gothic II*, titolo che avete allegato a GMC di maggio 2006 e a cui ho aggiunto l'espansione *La Notte del Corvo*." Qualcosa, caro **Lorenzo**, mi dice che il Luca della lettera precedente ne avrà presto anche per te... "Mi trovo in una tomba al cospetto dello spirito di Quarodon. Lo spirito mi fa delle domande cui non riesco a dare la risposta corretta, nonostante abbia già visitato la biblioteca nel deserto. I quesiti sono i seguenti: a che casta di Jharkendar appartieni? E qui l'unica risposta che mi fa proseguire è "Guardiani dei morti"; chi protegge il popolo di Jharkendar dagli attacchi del nemico? Chi può darmi un ordine diretto? Chi portò il male sulla terra? Chi ha l'ultima parola nel consiglio dei cinque? Chi allevia le sofferenze e i disagi? Chi sigillò il portale per difenderci dal male? Ed ecco le risposte possibili: Guaritori, Guerrieri, Sacerdoti, Guardiani dei morti, Studiosi, non lo so." Attualmente, nel mio caso è l'ultima che hai detto, quindi passo la parola a chi invece ne sa.

esplora e GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona [NEL CD], invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 8 hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Simulazione di calcio

FIFA 07

La rincorsa di EA verso Konami è cominciata!

La nuova stagione calcistica è appena iniziata e non poteva mancare all'appello l'acceso derby *FIFA/PES*, che infiamma il cuore e i joypad degli appassionati del bel calcio su PC. I ragazzi di EA Sports hanno scelto un approccio alla Konami per riportare agli antichi fasti la gloriosa simulazione calcistica *FIFA*: il risultato è stato ampiamente positivo. Per tutti quelli che si sono persi l'esaustiva recensione del nostro Alessandro Galli, apparsa sullo scorso numero di GMC, non rimane che toccare da vicino la nuova simulazione calcistica di EA. Non si tratta di un semplice aggiornamento, ma di una piccola rivoluzione che ha portato a un rinnovamento complessivo della giocabilità. Il demo è abbastanza corposo (si parla di 788 MB) e permetterà agli amanti del pallone di giocare con sei blasonate formazioni: Milan, Barcellona, Lione, Manchester United, Weder Brema e Guadalajara. Insomma, c'è tutto il tempo per provare e apprezzare la rinnovata fisica di gioco e i movimenti senza palla dei propri campioni. Per installare il demo, è necessario scompattare il file **FIFA07.zip** con programmi quali Winzip o WinRar (presenti nella sezioni utility sul DVD di GMC) in una cartella del proprio disco fisso. Dopo aver estratto i file, bisognerà cliccare sul file **Autorun.exe** per procedere all'installazione di *FIFA 07*. Una volta installato il demo, per scendere in campo vi basterà cliccare sull'icona **FIFA 07 Demo** e buon divertimento!

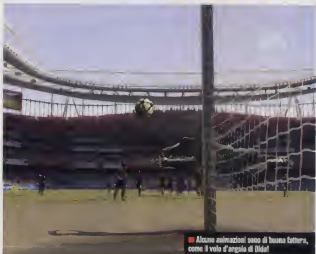
COMANDI PRINCIPALI

Per sfruttare appieno tutte le funzionalità del gioco è necessario utilizzare un joypad. Di seguito, comunque, riportiamo i comandi da tastiera:

S – Passaggio/Cambio giocatore
W – Palla filtrante/Uscita portiere
A – Cross/Passaggio lungo/Scivolata
D – Tiro/Contrasto moderato/Rinvio
E – Scatto
Q – Corsa/Modificatore tattiche
C – Cambia passo /Contenimento
Z – Annulla/Finta

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Casa: EA
CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\EA Sports\FIFA 07 Demo\Rimuovi FIFA 07** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione

Alcune animazioni sono di buona fattura, come il volo d'angelo di Dida!

FPS

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Una ventata di paura nuova di zecca.

FORSE non avete ancora fatto in tempo a riprendervi dalle missioni al cardiopalmo di *F.E.A.R.*: siete pronti per un'altra iniezione di paura allo stato puro?

La trama di questa espansione prende il via esattamente dal punto in cui si conclude il gioco principale. Nessuna anticipazione di troppo, state tranquilli, sappiate solo che vi ritroverete nuovamente ad affrontare la temibile Alma nei panni del team First Encounter Assault Recon e a muovervi in nuovi, inquietanti, scenari.

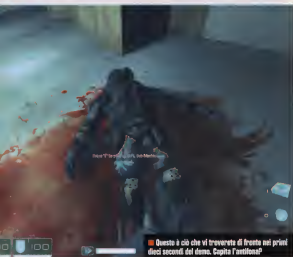
COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D Movimento
C – Accovacciarsi
G – Granata
R – Ricarica
T – Parla
F – Azione
TASTO SIN. MOUSE – Fuoco
TASTO DES. MOUSE Combattimento corpo – corpo
Z – Kit medico

Il demo proposto fornisce un antipasto delle nuove ambientazioni del gioco, il livello "Subway". Oltre a ritrovare buona parte di tutte le armi apprezzate nel precedente capitolo, il giocatore avrà modo di provare la nuova minigun, con cui far fuori indiscriminatamente decine di nemici, grazie alla sua straordinaria capacità di ben 200 colpi, da scaricare addosso ai malcapitati a velocità furibonda.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL COMPUTER

Il demo è disponibile solo in modalità giocatore singolo e prevede un'unica missione di *Extraction Point*, ma nonostante le inevitabili limitazioni, questa versione del gioco mette in luce in maniera evidente come l'espansione abbia conservato in maniera ottimale i tratti caratteristici (e terrorizzanti) di *F.E.A.R.*, che vanno dagli scenari disturbanti ai robot e ai fantasmi. Per installare il demo non occorre avere sul PC il gioco principale, ma se non avete ancora avuto modo di provare *F.E.A.R.*, potrebbe essere arrivato il momento di acquistarne una copia.

Casa: Vivendi/Sierra
Requisiti: CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE [illegible] DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Sierra\FEAR Extraction Point SP Demo\Uninstall FEAR Extraction Point SP Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione accettando la rimozione di tutti i file comprese le partite salvate. Se necessario, rimuovete manualmente la cartella **FEAR Extraction Point SP Demo**

Questo è ciò che vi troverete di fronte nei primi dieci secondi del demo. Capita l'antifona?

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO GIOCABILE DI AMERICA'S ARMY SPECIAL FORCES E MOLTI ALTRI!

UTILIZZO DEI CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia dei CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete piazzare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

La sezione dedicata ai giochi "mordi e fuggi", questo mese è ricca dei titoli più diversi. Si va dal puzzle game (in questo caso un vero e proprio clone di Zumo) a una ricca compilation di solitari, ma non mancano né un delizioso GdR, Cute *Knight*, né un "simulatore di villaggio", né i titoli d'azione come *Devastation Zone Trooper*. Un nome, una garanzia.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Troverete anche un nuovo programma per masterizzare CD e DVD.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sui CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD e DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Titoli altisonanti, quelli che costellano la sezione del DVD dedicata al modding. Si inizia con una raccolta dedicata a *Half-Life 2*, per poi fare un tuffo nel passato con *Classic Doom 3*, senza dimenticare un pieno di add on per gli ottimi *Prey* e *Titan Quest*. Immancabili, le copertine e il manuale del gioco allegato, *Cossacks II: Napoleonic Wars*.

Nella sezione dedicata ai video dei DVD, troverete gli immancabili (nonché sempre più numerosi) gol realizzati dai nostri lettori con *Pro Evolution Soccer 5*. Gustateveli e cercate di fare di meglio, così da vedere anche le vostre prodezze pubblicate sui supporti ottici di GMC!

Azione

JUST CAUSE

Un demo eccessivo per un gioco eccessivo!

Se c'è una cosa che manca a *Just Cause*, questa è di certo la discrezione.

Volete un gioco dove rivendicare la licenza di uccidere e anche quella di esagerare? Fiondatevi (armati di paracadute) a provare il demo di *Just Cause* vestendo i panni dell'agente Rico Rodriguez, cui è stato assegnato il difficile compito di lottare contro il governo corrotto di San Esperito. La versione dimostrativa contiene la prima missione ambientata in un'isola in cui non mancano politici da assassinare, un villaggio da liberare e tanta, tanta vegetazione. Per godere al meglio del demo, cercate di non porre limiti al vostro desiderio di lanciarvi in prodezze degne del più spericolato e acrobatico James Bond.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D - Movimento/guida veicoli
G - Granata
R - Ricarica
E - Azione
SPAZIO - Salto
MAIUSC SIN - Cammina
1-0 - Armi

Le armi "vistose" sono all'ordine del giorno in *Just Cause*.

Casa: Eidos
Requisiti: CPU 1,4GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Eidos\Just Cause Demo\Rimuovi** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione. Se necessario, rimuovere manualmente la cartella **Just Cause DEMO.**

Avventura grafica

BROKEN SWORD L'ANGELO DELLA MORTE

Antichi manoscritti e ficcanaso francesi non vanno mai d'accordo.

Mese ricco, questo, per quanta riguarda le avventure grafiche. Accanto a *Secret Files: Tunguska* (cui GMC di questo mese dedica un demo giocabile e una recensione), che si attesta su una dignitosa sufficienza, fa la sua comparsa uno dei "pezzi da novanta" del genere. Si tratta del quarto episodio dell'indimenticabile saga di *Broken Sword*, che per l'occasione ha scelto un titolo che è tutto un programma: *L'Angelo della Morte*. in verità, gli affezionati sanno bene che il buon George Stobbard, il protagonista, non si fa mai mancare un pizzico di umorismo per sdrammatizzare il tutto. Pertanto, il demo che vi proponiamo lo vedrà impegnato nel recupero di un prezioso manoscritto (necessario per il salvataggio della bella di turno) nella "Mama Martino's Salami Factory". Per la recensione completa, correte a pagina 100.

COMANDI PRINCIPALI
Come per ogni avventura grafica, il **mouse** è il mezzo ideale per controllare il personaggio che, in questo caso, può essere mosso anche con le **frecce direzionali.**

Casa: Revolution
Requisiti: CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\THQ\Revolution Software Ltd\Broken Sword - l'Angelo della morte Demo\Rimuovi** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

RTS

JOINT TASK FORCE

Tocchiamo con mano la guerra secondo Mithis Entertainment.

Un pizzico di strategia serve sempre e, in questo caso, avete due scelte: provare il demo di *Joint Task Force* e poi andare a controllare se siete d'accordo con la recensione a pagina 104, oppure leggere il giudizio di GMC prima di lanciarvi sul campo di battaglia. In ogni caso, vale la pena provare a cimentarsi nelle due missioni disponibili in questa versione dimostrativa, una ambientata in Somalia e una in Colombia.
In caso possediate uno schermo widescreen, per risolvere il problema di visualizzazione riscontrato con monitor in formato 16:9, basta accedere al file **settings.ini** con il Blocco note e modificare come segue questi valori:

int WindowedWidth = 1024;
int WindowedHeight = 768;
int FullScreenWidth = 1024;
int FullScreenHeight = 768;

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco si può controllare direttamente con il **mouse**, cui affiancare l'ausilio della tastiera, per esempio, per muovere la visuale della telecamera (**frecce direzionali**).

Il motore grafico del demo soffre un po' le sequenze in cui compaiono gli elicotteri.

Casa: Vivendi/Sierra
Requisiti: CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/2000

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, aprite il Pannello di Controllo, andate su **Installazione applicazioni**, cercate **Joint Task Force Single Player Demo** e cliccate su **Rimuovi**.

RTS

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR - DARK CRUSADE

Gli albori della guerra portano con sé una nuova espansione.

Fra le versioni dimostrative dei giochi completi, trova spazio anche l'espansione di *Warhammer 40.000, Dark Crusade*, attesissima da tutti gli affezionati del famoso strategico di Relic Entertainment. Le novità proposte da questo disco aggiuntivo prevedono una nuova campagna single player e due nuove razze (Tau Empire e Necron: questi ultimi presentano anche un modello economico del tutto innovativo), che si aggiungono alle cinque già presenti. Il demo mette a disposizione il tutorial e due mappe single player con cui calarsi nei panni della razza Tau.

COMANDI PRINCIPALI
Le fazioni sono controllate con l'ausilio del mouse.

Casa: Relic Entertainment
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\THQ\Dawn of War - Dark Crusade Demo\Uninstall Dawn of War - Dark Crusade Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione

Gli altri demo

SECRET FILES: TUNGUSKA

CAESAR IV

CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Vivendi**
GENERE: **Gestionale storico**

Torna il demo dedicato al "Padre della Patria" dei videogiochi gestionali ambientati nell'antica Roma. Dopo avervi proposto la versione inglese sullo scorso numero di GMC, è adesso la volta di toccare con mano l'edizione in italiano. Le sezioni di gioco disponibili sono identiche in entrambi i demo.

SECRET FILES: TUNGUSKA

CPU 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda video 16 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Deep Silver**
GENERE: **Avventura grafica**

Se, dopo aver letto la recensione del gioco a pagina 125, siete stati stuzzicati dai misteri che si celano dietro gli eventi di *Tunguska*, questa versione dimostrativa non farà altro che aumentare la vostra curiosità.
Un antipasto abbastanza gustoso, che propone le prime battute dell'avventura e permettere di prendere confidenza con l'interfaccia, semplice ma per certi versi (come per quanto riguarda l'apposito comando che "svela" la posizione di tutti gli oggetti con cui interagire) innovativa. Iniziate a seguire le tracce che porteranno Nina alla scoperta delle cause della scomparsa del padre.

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

CPU 1,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Koch Media**
GENERE: **RTS/GdR**

In *HoAE*, il concetto di "assaggio" è insito nella natura del titolo, che si propone come primo capitolo di una serie distribuita a episodio "come mamma Valve insegna". L'assaggio che propone questo mese GMC è ancora più economico del gioco completo (il cui prezzo si aggira attorno ai 20 euro, come specificato nella recensione completa a pagina 106): il demo propone uno stralcio della modalità singolo giocatore (proposta in versione Campagna e Schermaglia) e di quella multiplayer. Provate anche voi a cimentarvi in questo miscuglio di strategia in tempo reale e gioco di ruolo.

PROSTROKE GOLF: WORLD TOUR 2007

CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Atari**
GENERE: **Gioco sportivo**

Se non avete mai provato a sfidare qualcuno nella nobile disciplina sportiva del golf, *ProStroke Golf World Tour 2007* rappresenta l'ingresso principale nel mondo di green, par e caddie.
Il demo permette di provare qualche buca del percorso Brabazon nei panni del campione spagnolo Sergio Garcia, la versione completa del gioco prevede anche tantissime impostazioni di tipo atmosferico che, qui, sono presenti in quantità ristretta e limitata alla scelta della stagione e della nuvolosità.

EL MATADOR

CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP
CASA: **Cenega**
GENERE: **Sparatutto/Azione**

Per invogliare ulteriormente i già affamati divoratori di giochi tutta azione, Cenega ha diffuso ben due versioni dimostrative del suo *El Motodor*. GMC, questo mese, vi propone il secondo demo, che ha in comune con il suo "gemello" il tutorial, ma prevede la missione The City of Eternal Spring (capitolo terzo), piuttosto che quella tratta dal sesto capitolo. Per leggere la prova completa di *El Motodor*, andate a pagina 110.

MAELSTROM

CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP
CASA: **Codemasters**
GENERE: **Strategia**

Se avete voglia di un po' di sana angoscia post-apocalittica e non vedete l'ora di aggirarvi in un pianeta sull'orlo del collasso, *Moelstrom* potrebbe essere il gioco strategico che fa per voi. In questo demo, potrete assaggiare due missioni: Games of Empire tratta dalla campagna Ongoing Storm ed Evolve or Die della campagna Fire and Ice. Il tutto disponibile in modalità single player.

Driver

- Catalyst v6.9 per Windows 2000/XP
- Catalyst v6.2 per Windows 98/ME
- ForceWare v91.47 per Windows 2000/XP
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 3 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool 0.24
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

Cpu-Z
Grazie a questa utility potrete conoscere la configurazione hardware del vostro sistema.

DeepBurner v1.6.0.216
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr. TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView v3.97
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.04
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Object Dock v1.10
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.XXX per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner 4.3
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

RivaTuner v2.0 RC 15.9
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Skype
Scoprite come utilizzare il PC per effettuare telefonate in tutto il mondo a prezzi competitivi o gratuitamente, da PC a PC.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.29
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 3 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.23
Ultima versione del lettore di file audio. Oltre al programma, troverete una raccolta di plugin.

WinRAR 3.51 ITA
NEL CD 3 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player Pro
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Add On

Mod per PREY

I MIGLIORI MOD PER PREY

Raggi paralizzanti, nemici più micidiali e ancora portali per il gioco di Human Head.

Una succulenta raccolta di Mod per *Prey*, che permette di eliminare il "deathwalk" e consente di aprire due portali in due posizioni diverse a scelta. Per installare quest'ultimo Mod, estraetelo all'interno della cartella **Prey**, in modo da ottenere il percorso **Prey\Portal Wrench**. A questo punto, lanciate normalmente il gioco e selezionate il Mod dal menu apposito. Utilizzando, invece, il Mod *Suicide Bomber*, farete sì che i nemici si avvicinino quanto più possibile per poi esplodere insieme alla vittima. Inoltre, il fuoco secondario prevede la possibilità di utilizzare un raggio paralizzante.

Mod per HALF-LIFE 2

TUTTI PAZZI PER IL GARRY'S MOD

Tra i Mod che questo mese GMC ha raccolto per *Half-Life 2* c'è lo strepitoso *Garry's Mod*, che permette di sbizzarrirsi nelle maniere più folli con la fisica del gioco e con le espressioni dei personaggi, i quali possono essere posizionati e mossi ottenendo risultati fra il sofisticato e il bizzarro. A contorno, sono presenti un Mod per giocare un match "Cattura la bandiera" con altri tre avversari e uno che permette di cimentarsi in un deathmatch a bordo di elicotteri, strider e APC, il tutto combinando fra di loro le armi e i veicoli.

PREY

DOOM 3

MOD PER TITAN QUEST

Una modifica "semplice", ma importante, quella offerta dal Mod *Trash be* Gone, che ci fa dire definitivamente addio agli oggetti indicati in grigio, inservibili durante il gioco. *Titan Arenas*, invece, propone otto diverse arene di allenamento, cui accedere parlando con uno dei PNG presenti nella zona di partenza: quella dei mercanti.

MANUALE E COPERTINE DI COSSACKS II

Le copertine in formato CD e DVD per il gioco completo in allegato a GMC, con in più il manuale in italiano in formato PDF.

SFONDI E SCREENSAVER DI DARK MESSIAH - MIGHT AND MAGIC

Un'interessante raccolta di screensaver e wallpaper per personalizzare il desktop del vostro PC con il materiale ufficiale dell'FPS fantasy *Dark Messiah - Might and Magic*, recensito a pagina 92 di GMC.

CLASSIC DOOM 3

Una ventata di nostalgia per rivivere i livelli dell'originale *Doom* in *Doom 3*. Il Mod, inoltre, comprende il supporto per il deathmatch in tutti i livelli, apporta delle migliorie ai modelli delle armi, alle sequenze di introduzione e provvede a effettuare un bilanciamento del livello di difficoltà del gioco.

Patch

TITAN QUEST V1.15

Arriva a quota tre il numero di aggiornamenti resi disponibili da THQ per il suo *Titan Quest*. Si tratta di una patch "stand alone" (non richiede, cioè, gli aggiornamenti precedenti) che porta il gioco alla versione 1.15, risolvendo inoltre numerosi problemi riguardanti il multiplayer, l'editor e vari bug generali. La patch abilita anche la disattivazione/attivazione delle ombre: per farlo, basta andare nella cartella **Titan Quest\Settings** e modificare il file **options.txt**, aggiungendo alla fine la riga **"shadows=false"** (o, se il comando è già presente, modificarlo come indicato).

LEGO STAR WARS II – LA TRILOGIA CLASSICA V1.1

Prima patch per il secondo, sorprendente matrimonio tra i mattoncini LEGO e la galassia di "Guerre Stellari", per risolvere prontamente alcuni piccoli bug.

GALACTIC CIVILIZATIONS II V1.3

La nuova patch per l'RTS di Stardock è dedicata alle versioni confezionate del gioco e, oltre a correggere una massiccia dose di bug, si occupa di ribilanciare la I.A. rendendola più competitiva (in particolar modo nelle prime battute di gioco) e migliorandola sul piano generale. Aggiunge nuovi livelli di difficoltà e risolve alcuni problemi con il caricamento delle partite salvate.

MONDIALI FIFA 2006 ATI PATCH

Coppa del Mondo ad altissima qualità grafica anche per i possessori di schede ATi che, grazie a questa provvidenziale patch, potranno debellare i problemi di rendering che affliggevano alcuni modelli di schede video.

PREY V1.1

È finalmente disponibile la prima patch per il fantastico *Prey* di 3D Realms: insieme all'immancabile correzione di vari bug che costellano il gioco, la patch si occupa di ottimizzare le connessioni per le partite in multiplayer e correggere le prestazione del browser. Inoltre, aggiunge al menu la possibilità di selezionare l'opzione widescreen.

LEGO STAR WARS II – LA TRILOGIA CLASSICA

NEVERWINTER NIGHTS V1.68 ITA

Tutte le edizioni italiane di *Neverwinter Nights* potranno usufruire di questa utile patch, disponibile in tre versioni dedicate al gioco principale e alle sue due espansioni *Shadows of Undrentide* e *Orde dal Sottosuolo*. Ciascun file apporta cambiamenti a nwnplayer.ini e al gameplay, oltre a correggere la solita dose di bug.

F.E.A.R. V1.07

Direttamente dalle mani di Sierra, arriva il nuovo aggiornamento di *F.E.A.R.*, compatibile al 100% con le versioni confezionate del gioco (mentre sono noti alcuni problemi con le edizioni acquistate tramite direct download). L'aggiornamento alla versione 1.07 fornisce tre nuove mappe: Stockpile, Waterworks e Depot. Inoltre, permette l'autobilanciamento dei team nelle partite multiplayer e aggiunge nuove opzioni nel browser e nella chat.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR V1.51

Per lo strategico di Relic Enterteinment è adesso disponibile una nuova patch che aggiorna le edizioni 1.50 alla 1.51. Fra le novità comprese, figurano il bilanciamento delle varie fazioni e delle armi. **Attenzione:** i salvataggi relativi alle versioni precedenti alla 1.4 (inclusa) diventeranno inservibili dopo l'installazione della patch 1.51.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V V1.3

Quattro nuove mappe multiplayer, attivazione di tasti di scelta rapida per entrare nei castelli, nuovi menu, interfacce e un buon editor di mappe. Il tutto, è compreso in questa patch dedicata a uno degli strategici fantasy più noti del mondo dei videogiochi.

BATTLEFIELD 2 V1.4

Un aggiornamento che, oltre alla classica correzione dei bug, inserisce una nuova mappa (Road to Jalalabad), migliora la stabilità del server abilitando anche nuove opzioni e migliora la giocabilità generale.

Shareware

DEVASTATION ZONE TROOPERS

Uno sparatutto molto particolare, con una colonna sonora elettronica che farà scuotere le vostre casse. Il primo livello di gioco vi vedrà a bordo di un veicolo aereo in caduta libera, mentre i successivi si svolgeranno a terra, luogo in cui scaricare tonnellate di piombo contro i nemici. Nei panni di uno dei più forti soldati della Blue Star Alliance, dovrete affrontare un codice rosso: l'invasione dell'Impero Rakkai per un totale di oltre 50 livelli.

CHAMELEON GEMS

NEL CD 3 I cloni di *Zuma*, ormai, non si contano piùi Il meccanismo è sempre lo stesso: sparare delle palline colorate per formare gruppi di tre e farli così sparire, impedendo al cordone di sfere di raggiungere la fine del percorso. In *Chameleon Gems* sono presenti anche moltissimi oggetti pronti a semplificarvi la vita.

CUTE KNIGHT

NEL CD 3 Definire *Cute Knight* "un GdR vecchio stile" è quasi un eufemismo. L'interfaccia di gioco è spartana, ma efficace, e la protagonista non mancherà di attirare le vostre simpatie: provate ad aiutarla a completare tutte le missioni che la attendono, al ritmo di una colonna sonora davvero gradevole.

VIRTUAL VILLAGERS

NEL CD 3 Mentre in TV impazzano programmi come "L'Isola dei Famosi" e "Lost", *Virtual Villagers* vi permette di creare la vostra personalissima comunità di personaggi cui affidare i più svariati compiti, che vanno dalla sopravvivenza alla costruzione di un insediamento quanto più possibile civile.

STYRATEG

NEL CD 3 Uno strategico ambientato nel Medioevo che strizza l'occhio anche al genere GdR, *Styrateg* mette d'accordo i gusti più diversi in una miscela di gioco interessante, che si snoda lungo 60 quest e 20 livelli disseminati di oggetti magici e poteri misteriosi da conquistare. Togliete la cotta di maglia dalla naftalina!

DREAM VACATION SOLITAIRE

Un raccolta quasi infinita di giochi con le carte, per venire in aiuto di chi ha già spolpato all'osso *Spider* e *Freecell*, installati su Windows. Tanti solitari da affrontare uno dopo l'altro, tutti spiegati in modo semplice e intuitivo, grazie ai quali trascorrere interminabili pomeriggi: un piccolo paradiso per tutti i patiti di carte che pregustano già una nuova "vacanza da sogno".

Video

Gol del Mese – PES 5

Le campagne di Napoleone rivivono sul vostro PC grazie al nuovo capitolo della classica serie di RTS storici.

guida al

GIOCO COMPLETO

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Come giocare

Per installare *Cossacks II* basta seguire la procedura descritta nel paragrafo **Installazione e disinstallazione.** La versione di *Cossacks II* allegata a GMC non richiede l'applicazione di alcuna patch, essendo già la 1.2, ovvero la più aggiornata al momento di andare in stampa. Ricordiamo che, per giocare a *Cossacks II*, non è necessario che il CD o il DVD siano presenti nel lettore.

In italiano

Cossacks II è in italiano tranne che per la voce che illustra il tutorial, comunque accompagnata da sottotitoli nella nostra lingua, e per quella che commenta i brevi filmati introduttivi alle battaglie. Mentre in questo secondo caso i sottotitoli sono assenti, le informazioni sono comunque le medesime che trovate in italiano nel box di descrizione della battaglia stessa, quando la selezionate nella schermata apposita.

Manuale e copertine

Troverete il manuale di *Cossacks II* in formato .PDF sul CD 3 o sul DVD, nella cartella **Dati\Materiale aggiuntivo Cossacks 2\Manuale in italiano.** Intitolato **c2_manuale.pdf**, il manuale potrà essere letto con il programma Acrobat Reader, presente all'interno del CD 3 o del DVD. Le copertine in formato PDF sono contenute, sempre nel CD 3 o nel DVD, in **Dati\Materiale aggiuntivo Cossacks 2\Copertine.**

LA serie di RTS *Cossacks* ha saputo conquistarsi la simpatia dei giocatori e un ragguardevole numero di appassionati, grazie all'eleganza con cui ha unito giocabilità e verosimiglianza nel presentare un'ambientazione della storia militare, di solito, abbastanza trascurata: le guerre europee dal XVI al XVIII secolo.

I primi tre titoli della serie si fermavano appena prima dell'inizio del periodo napoleonico: non una lacuna, ma una scelta precisa derivante dal desiderio degli sviluppatori di trattare questa famosa e importante epoca con tutta l'accuratezza e il rispetto necessari. Ciò è avvenuto in *Cossacks II*, il gioco che trovate ora allegato all'edizione CD e DVD di GMC. Non solo potrete respirare il fumo delle grandi battaglie napoleoniche, partecipare a devastanti cariche di cavalleria con la sciabola in pugno e devastare i vostri nemici con letali scariche di cannone, ma anche – grazie alla nuova modalità Battaglia per l'Europa – governare una delle grandi potenze europee del periodo.

Cossacks II mantiene intatto lo stile del predecessore e gli appassionati di RTS non avranno difficoltà a prendere in mano il mouse e iniziare a spostare reggimenti per la mappa. Il gioco, però, non ignora molte delle problematiche che davano forma alle tattiche sui campi di battaglia dell'epoca: effetto delle formazioni assunte dalle truppe, vari tipi di armi e munizionamenti, orientamento degli uomini e delle batterie di cannoni... È perfino presente un semplice, ma efficace, sistema economico: mantenere le truppe e le armi da fuoco richiederà la raccolta e il consumo di risorse che vanno dai viveri di prima necessità al carbone necessario per la fabbricazione della polvere da sparo. Per tale ragione, sarà importante avere una forte base di contadini al lavoro sulla produzione di risorse, mentre conquistare miniere, mulini e villaggi controllati dal nemico porterà enormi vantaggi al nostro schieramento.

Chi non desidera occuparsi di queste problematiche potrà caricare una delle numerose battaglie già preparate: scenari che si concentrano unicamente sullo scontro tra eserciti e che ricostruiscono i più famosi fatti d'armi dell'epoca, come Wagram e Austerlitz.

I più intraprendenti, invece, potranno affrontare un'intera campagna militare generata dal computer, o mettersi alla guida di una nazione nella Battaglia per l'Europa, avendo quindi modo di condurre operazioni militari, migliorare le condizioni dei territori controllati dal loro impero, e intraprendere trattative diplomatiche ed economiche con altre potenze – fino al controllo totale del continente. In bocca all'Imperatore!

GIOCHI COMPUTER

Conquistare miniere e villaggi aumenta la produzione di risorse, quindi anche la potenza militare.

Una scarica di fucilieri sul fianco può scompaginare una formazione inesperta.

Requisiti di sistema

Per giocare a *Cossacks II* occorrono un processore a 1,5 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 64 MB compatibile con DirectX 8.1, una scheda audio compatibile DirectX 8.1, un lettore CD-ROM 12x o un lettore DVD-ROM (secondo la versione di GMC che avete acquistato) e 2,5 GB liberi su disco fisso. Noi consigliamo un processore a 2,4 GHz o superiore, 1 GB di RAM e una scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 8.1. I sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME, 2000 e XP.
Le partite contro altri giocatori in carne e ossa richiedono più computer collegati via LAN/Internet.

Installazione e disinstallazione

Prima di dare il via all'installazione di *Cossacks II: Napoleonic Wars* disattivate eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inserite nel lettore il **CD 1** o il **DVD**, secondo l'edizione di GMC che avete acquistato. Dopo qualche istante, la funzione di Autorun farà apparire la schermata di installazione; a questo punto basterà cliccare sul pulsante **Installa il Gioco**. Se ciò non dovesse accadere, esplorate il CD 1 o il DVD e cliccate due volte sul file **cossacks2setup.exe**. Alla prima schermata, cliccate **Accetta** alla richiesta di accettare l'Accordo di Licenza. A questo punto, dovrete specificare dove installare il gioco e decidere se volete un'icona di avvio rapido sulla scrivania di Windows. Definita la directory di installazione, continuate premendo **Installa** e **OK**: il gioco verrà installato sul computer.

SOLO PER LA VERSIONE CD DI GMC: Quando verrà richiesto il **CD 2**, inserite il secondo disco nel lettore e cliccate su **Sì**.

A fine processo, il programma chiederà se volete impostare la qualità grafica su **Normale** o **Alta** (questi parametri potranno essere comunque configurati in seguito dal pannello delle opzioni). Fatta la vostra scelta, cliccate su **Fine**. *Cossacks II* sarà stato installato sul vostro PC. La versione del gioco allegata a GMC in formato CD o DVD è la 1.2, ovvero la più aggiornata al momento di andare in stampa, dunque non sarà necessario applicare alcuna patch.
Per disinstallare *Cossacks II: Napoleonic Wars* andate su **Pannello di Controllo**, cliccate su **Installazione Applicazioni** e rimuovete il gioco. Terminate cancellando le cartelle eventualmente rimaste sull'hard disk.
Ricordiamo che, per giocare, non è necessario che il CD o il DVD siano presenti nel lettore.

Generali in carne e ossa

Cossacks II offre due tipi di partite in multiplayer: **Schermaglia** e **Battaglia storica**. Entrambe possono essere intraprese grazie a una connessione LAN o Internet (almeno 56Kbps). La modalità **Battaglia per l'Europa** è accessibile solo come giocatore singolo.

Schermaglia: In questa modalità, ogni contendente può decidere quale tra le sei nazioni di *Cossacks II* vorrà comandare. Prima di iniziare la partita dovrete selezionare su che mappa combatterete (tra quelle proposte dal gioco), la disponibilità delle risorse e così via. Il gioco si svolge secondo le linee classiche degli RTS: costruzione di edifici, raccolta di materie prime, reclutamento di eserciti e scontri con i nemici. Contrariamente alle campagne e alle missioni, in questa modalità non c'è una trama.

Condizioni di vittoria nella modalità Schermaglia
Potete conquistare il nemico:
1) Distruggendo il Municipio.
2) Conquistando tutte le miniere e gli insediamenti.
3) Riducendo il nemico a meno di cinque contadini.

Nazioni
In *Cossacks II* potete scegliere una tra sei nazioni con cui giocare: Russia, Francia, Inghilterra, Prussia, Austria o Egitto. Ognuna ha caratteristiche, tipi di truppe e comandanti unici, ispirati alle formazioni e alle personalità storiche reali dell'era napoleonica. Ogni nazione ha i propri vantaggi e svantaggi, che garantiscono una scelta praticamente illimitata di strategie e tattiche. Nel manuale in .PDF, contenuto nella cartella **Dati\Materiale aggiuntivo Cossacks 2\Manuale in italiano** del CD 3 o del DVD, troverete la descrizione delle unità militari speciali schierate da ogni nazione.

Battaglia storica: Uno scontro diretto tra due eserciti ostili, che ricostruisce un'autentica battaglia campale avvenuta durante il periodo di Napoleone. I contendenti cominciano a giocare con gli eserciti già schierati in campo e le formazioni militari preselezionate, in una disposizione che riflette la situazione storicamente creatasi all'inizio dello scontro. In questa modalità, non si possono né raccogliere risorse, né produrre nuove truppe.

Condizioni di vittoria nella modalità Battaglia
Potete ottenere una vittoria:
1) Catturando i punti indicati sulla minimappa con una croce rossa.
2) Sconfiggendo tutte le forze nemiche.
Nota: le unità sconfitte non sono solo quelle distrutte, ma anche quelle ritirate dal campo di battaglia.

Il codice di gioco

Per giocare in multiplayer su Internet a *Cossacks II* bisogna cliccare sull'opzione **Gioco Internet**, nel menu principale. Apparirà la scheda di creazione del vostro **Profilo Personale**; dovrete compilarla inserendo, tra le altre cose, il vostro indirizzo e-mail e il **Codice del gioco** che trovate riportato sulla custodia del DVD o del CD 1 (**Codice del CD**), secondo l'edizione di GMC che avete acquistato. Nel caso in cui il codice in questione risultasse assente o illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo: **cd_gmc@futureitaly.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi nel minor tempo possibile un codice valido. **Ricordiamo, comunque, che il codice è necessario solo per giocare a *Cossacks II* in modalità multiplayer su Internet, e che non dovrete utilizzarlo per godervi le partite in modalità single player.**

La registrazione multiplayer

La schermata di registrazione per il multiplayer contiene vari campi che dovranno essere compilati. Questi includono il vostro nome, lo pseudonimo che vorrete usare su Internet, il vostro eventuale nome di battaglia, un indirizzo e-mail valido, il **Codice del gioco** riportato sulla custodia del CD 1 o del DVD (secondo l'edizione di GMC che avete acquistato) e alcuni dati personali (facoltativi). Potete anche indicare la vostra nazionalità reale, ma il menu a tendina con l'elenco dei Paesi del mondo è incompleto e, purtroppo, la lista non include l'Italia.

Problemi con i CD o il DVD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD o il DVD di *Cossacks II: Napoleonic Wars* non fossero leggibili, inviate una mail a: **cd_gmc@futureitaly.it**.

Modalità di gioco

All'inizio di ogni sessione a *Cossacks II* dovete decidere che genere di partita volete giocare. Il menu offre diverse possibilità:

Campagna

Cliccando sull'opzione **Campagna** avvierete dapprima la parte del gioco dedicata all'addestramento. Seguendo le istruzioni che appariranno sullo schermo, potrete familiarizzare con l'interfaccia e le principali caratteristiche di gioco. Dopo che avrete superato le missioni di addestramento, potrete passare alla campagna vera e propria, e il vostro comandante otterrà una promozione di grado.

Battaglia per l'Europa

Nel gioco **Battaglia per l'Europa** il vostro nemico è rappresentato da cinque nazioni europee. Da una mappa globale potrete gestire il vostro impero passo dopo passo, attaccare gli avversari, trasferire il vostro esercito attraverso settori amici e così via, mentre le battaglie avranno luogo sulla normale mappa tattica. Le vostre opportunità sono illimitate e spetta a voi decidere come raggiungere l'obiettivo primario del gioco: conquistare l'Europa.

Scaramuccia e Battaglie

Per giocare a una battaglia contro il computer come avversario, cliccate sull'opzione **Scaramuccia e Battaglie**. L'opzione **Scaramuccia** consente di giocare con una nazione a vostra scelta, su una mappa generata casualmente. Le **Battaglie** sono, invece, ricostruzioni di scontri storicamente avvenuti nell'era napoleonica.

Gioco su internet/LAN

Per giocare *Cossacks II* su internet dovete creare un profilo apposito: inserite il vostro nome, il soprannome, la password che desiderate usare e il vostro **Codice del gioco** (riportato sulla custodia del CD 1 o del DVD, secondo la versione di GMC che avete acquistato). Dopo avere fatto clic sul pulsante **Registrazione**, accederete al menu **Gioco su Internet**. Troverete altre informazioni sulle modalità multigiocatore via internet e LAN nel manuale in .PDF.

I comandi da tastiera

ORDINI DI PRODUZIONE DELLE UNITÀ DEGLI EDIFICI

- Contadini – **B, N, M**
- Porta-stendardo a cavallo – **H, J, K, L**
- Costruisci cavalleria leggera nelle scuderie – **Y, U, I, O**
- Costruisci cavalleria pesante nelle scuderie – **T**
- Ufficiale, tamburino e porta-stendardo (nella caserma) – **P**
- Fanteria – **Z, X, C, V**

ORDINI PER GLI SQUADRONI DI UNITÀ

- Attacco con baionette – **A**
- Consenti/annulla il fuoco – **T**
- Attacco generale – **R**
- Linee di fuoco 1,2,3 (solo nella formazione in linea) – **W, S, X**
- Formazione in linea – **E**
- Formazione in colonna – **D**
- Formazione in quadrato – **C**
- Usa granate – **G**
- Reintegra perdite dello squadrone – **F**
- Carica cannone a mitraglia – **S**
- Carica cannone a palle – **X**

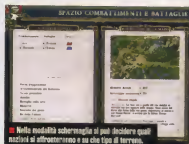
COMANDI VARI

- Seleziona tutte le unità di un tipo entro i limiti dello schermo – **Z**
- Seleziona tutte le unità di un tipo – **Ctrl+Z**
- Seleziona tutte le unità tranne i contadini – **Ctrl+A**
- Seleziona tutti gli edifici – **Crtl+B**
- Seleziona i contadini inattivi – **Ctrl + P**
- Elimina unità o distruggi edificio – **Cancella**
- Seleziona l'edificio o l'unità seguente – **Tab**
- Seleziona l'edificio o l'unità precedente – **Ctrl+Tab**
- Metti in pausa il gioco – **Pausa**

INFORMAZIONI GENERALI

- Guida – **F1**
- Mostra le zone intransitabili – **F5**
- Attiva/disattiva la modalità di trasparenza – **F6**
- Allarga/Restringi visuale – **F7**
- Modifica le dimensioni della minimappa – **F8**
- Menu principale – **F12**
- Attiva/disattiva le info sul morale dei soldati e sui danni ottenuti in combattimento – **?**
- Mostra il raggio di attacco delle unità selezionate – **Alt**
- Passa all'ultima zona di Allarme – **Spazio**

Due formazioni possono decimarsi a vicenda in pochi secondi, sparandosi a distanza ravvicinata.

Nella modalità schermaglia si può decidere quali nazioni si affronteranno e su che tipo di terreno.

L'interfaccia di gioco

L'interfaccia utente di *Cossacks II* non si differenzia molto da quella dei normali RTS, con l'esclusione di alcuni elementi utili per simulare realisticamente gli scontri nel periodo napoleonico.

1. Menu di aiuto
2. Menu principale
3. Barra delle risorse
4. Mappa
5. Informazioni sullo squadrone selezionato (vd. paragrafo successivo)
6. Campo di battaglia

Informazioni sullo squadrone

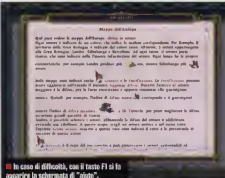
Ogni volta che selezionate uno dei vostri squadroni, in basso a sinistra sullo schermo vedrete apparire tutte le informazioni relative allo stesso.

1. Quantità di unità nello squadrone
2. Punti morale
3. Parametro di difesa dell'unità
4. Esperienza dello squadrone
5. Scala del morale
6. Scala della stanchezza
7. Potenza di tiro
8. Intensità d'attacco dell'unità
9. Numero di armi caricate
10. Scala del numero delle armi caricate
11. Scala della salute di uno squadrone
12. Tipo di unità e nazionalità
13. Arma utilizzata nell'attacco ravvicinato
14. Arma utilizzata nell'attacco con armi da fuoco
15. Icone per il controllo della formazione

Creazione di un profilo-giocatore

Per avviare una partita è necessario selezionare una nazione per cui giocare, un comandante, il livello di difficoltà e il nome di un profilo. Nel menu **Profilo**, troverete le opzioni sia per crearne uno nuovo personalizzato, sia per modificarne uno già esistente. Per creare un profilo, selezionate una nazione tra le sei disponibili, un livello di difficoltà (normale, difficile, molto difficile) e un comandante. Cliccate sul pulsante **Accetta** per salvare le impostazioni.

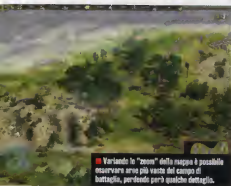
I comandanti di *Cossacks II* sono personaggi storicamente esistiti, e per ognuno il gioco presenta la biografia completa.

In caso di difficoltà, con il tasto F1 si fa apparire la schermata di "aiuto".

I miglioramenti tecnologici

L'epoca napoleonica è un periodo storico relativamente breve. Per questa ragione, l'albero dei miglioramenti tecnologici in *Cossacks II* è molto più piccolo di quello che potreste avere incontrato in altri RTS (incluso l'originale *Cossocks*). Non vi sono miglioramenti nelle modalità Campagna e Battaglie. Nelle altre modalità, gli aggiornamenti per tutte le nazioni sono limitati:

- È possibile regolare la produzione di granate nell'officina del fabbro; le granate saranno usate dai granatieri (tranne nel caso degli Egiziani).
- È possibile aggiornare i cannoni sulla torre (accelera la velocità di fuoco). Esistono tre livelli per questo miglioramento.

La modalità Battaglia per l'Europa include anche scambi commerciali e diplomatici tra le grandi potenze.

Quando uno squadrone va in "rotta" le sue unità si sbandano e tornano nelle retrovie; solo il cercheranno di ricomporre la formazione.

Variando lo "zoom" della mappa è possibile osservare aree più vaste del campo di battaglia, perdendo però qualche dettaglio.

Produzione, edifici e risorse

Ogni giocatore inizia la partita con un gruppo di contadini, ovvero la forza-lavoro necessaria per espandere la propria potenza militare. I contadini raccolgono le risorse (indispensabili per l'economia) e erigono gli edifici. Il primo edificio deve sempre essere un Municipio. Selezionate i vostri contadini, quindi l'icona con il Municipio: sullo schermo vedrete apparire un sagoma lampeggiante. Una volta trovato un luogo adeguato sulla mappa, cliccate con il pulsante sinistro del mouse per ordinarne la costruzione. Gli altri edifici potranno quindi essere costruiti utilizzando lo stesso sistema - ma solo se avete le risorse adeguate per farlo. Ogni municipio edificio centrale offre una quantità-base di alloggi per la vostra popolazione (120).
Se la popolazione raggiunge il numero massimo di abitanti, nell'angolo in alto a sinistra comincerà a lampeggiare un contatore, a indicare che dovete costruire altre abitazioni.
Le risorse, invece, servono per lo sviluppo dell'economia e dell'esercito (costruzione di edifici e unità, operazioni militari e così via - tutte operazioni che richiedono, ognuna, la spesa di un ammontare preciso di queste materie prime). La fonte principale di risorse nel gioco è rappresentata dai villaggi. Il raccolto viene portato ai mulini, mentre nei villaggi si estraggono oro, carbone e ferro. I due tipi di risorse restanti (pietra e legname) sono raccolti direttamente dai contadini, quando ciò viene loro ordinato, dai giacimenti presenti sulla mappa. Il riquadro di stato delle risorse si trova nella parte superiore dello schermo.

Unità e squadroni

Nel gioco, ogni nazione possiede una propria serie unica di unità, ciascuna delle quali è caratterizzata da un set di parametri di attacco e difesa, armi e metodi di azione. Il fatto di conoscere i tratti specifici di ogni unità, nonché come utilizzare in maniera adeguata le truppe della vostra nazione, consente di ottenere vittorie con perdite minime, incrementando il morale e l'esperienza dei guerrieri.
Le unità consumano risorse. Ciascuna deve essere nutrita (viveri), ogni colpo di fucile o di cannone consuma una certa quantità di polvere da sparo (carbone) dal vostro tesoro, i miglioramenti nei settori richiedono un certo numero di risorse e così via. Nonostante l'ampia varietà di unità, è possibile classificarle in base ai tipi seguenti: Fanteria, Cavalleria, Artiglieria, Contadini, Sacerdoti, Navi. In *Cossocks II* comandate squadroni di combattimento, ovvero più unità addestrate e organizzate per combattere insieme. Tutti gli squadroni includono un certo numero di unità singole più un gruppo di ufficiali costituito dall'ufficiale, dal porta-stendardo e dal tamburino. Con la sua presenza, il gruppo ufficiali aumenta il livello del morale dello squadrone. Nella modalità **Campagna** o **Battaglie** gli squadroni saranno già stati organizzati per voi in base allo scenario, e a voi non resterà che cercare di comandarli nel modo migliore. Nella modalità **Schermaglia**, invece, sarete voi a dover organizzare gli squadroni che formeranno i vostri eserciti. Potrete farlo costruendo caserme e reclutando unità militari attraverso di esse; quando il numero di unità reclutate diventerà sufficiente, nell'angolo in alto a destra dello schermo apparirà una finestra semitrasparente per la creazione di uno squadrone: cliccate su questa icona per organizzarne uno nuovo. Ogni squadrone ha caratteristiche come stanchezza, morale e esperienza, oltre ai valori di attacco e difesa. Valori elevati per gli ultimi due punti consentono allo squadrone di agire con maggiore efficienza durante i combattimenti. Durante la battaglia, parte dello squadrone può essere distrutta e il suo morale scendere oltre il limite tollerabile. In questo caso, i soldati sopravvissuti fuggono dal campo di battaglia al loro accampamento, dove dopo un po' possono essere organizzati in un nuovo squadrone (se il loro numero è sufficiente). Fino a quel momento, tuttavia, le vostre unità saranno una massa disorganizzata di individui incontrollabili.

Movimento e formazioni

Per muovere uno squadrone potete selezionarlo con il pulsante sinistro del mouse e cliccare con il pulsante destro del mouse sul punto della mappa in cui volete spostarlo, come in un normale RTS.
Cossacks II, però, consente alcune opzioni di manovra in più. Innanzitutto, ogni squadrone ha un **orientamento**, ovvero la direzione in cui i suoi uomini sono rivolti. Ciò ha particolare importanza durante il combattimento, in quanto, normalmente, attacchi sui fianchi o alle spalle di uno squadrone saranno più devastanti (e demoralizzanti) di attacchi eseguiti frontalmente - soprattutto nel combattimento corpo a corpo. Per determinare l'orientamento dello squadrone dopo uno spostamento, cliccate sulla mappa con il pulsante destro del mouse e tenetelo premuto: noterete che potrete tracciare una linea nella direzione voluta, rappresentata da un puntatore giallo. Dopo aver specificato la direzione di questo puntatore, lasciate il pulsante del mouse in modo che le unità comincino a spostarsi. Anche le **formazioni** di combattimento hanno grande importanza, e costituiscono una componente fondamentale nella tattica di *Cossacks II*. Ogni formazione porta vantaggi e svantaggi, ed essere colti di sorpresa mentre ci si trova schierati nel modo sbagliato può avere conseguenze molto gravi.
Il gioco include le formazioni più comuni utilizzate guerre napoleoniche: in colonna, a quadrato e in linea. Per cambiare tipo di formazione, selezionate uno squadrone di soldati e cliccate sul tipo di formazione desiderato accanto alla finestra in basso a sinistra sullo schermo.

Colonna: Questo è un tipo di formazione di marcia. Assomiglia alla formazione a quadrato quando i ranghi stanno fermi, oppure a una colonna allungata durante la marcia. Questo tipo di formazione consente alle unità di fanteria di spostarsi lungo le strade senza stancarsi.

Linea: È la formazione di attacco di base ed è, in realtà, costituita da tre linee di soldati. È molto efficace durante l'attacco con armi da fuoco. Nella modalità **Mantenere posizione**, la formazione in linea presenta un vantaggio in termini di difesa dagli attacchi frontali, ma è più vulnerabile agli attacchi dal retro e dai fianchi.

Quadrato: È un tipo di formazione difensiva che offre un vantaggio in termini di difesa su tutti e quattro i lati. Tuttavia, in questa formazione i soldati non possono né muoversi né attaccare.

La cavalleria non può schierarsi in quadrato, ma assumere una formazione difensiva a **Cuneo**.

Combattimento

In *Cossacks II* esistono due forme base di combattimento: fuoco a distanza e scontro corpo a corpo. Ogni squadrone, in base alle unità che lo compongono, alle armi impugnate e a molti altri fattori, è in grado di infliggere danni diversi in queste due modalità.
In questo paragrafo trovate le indicazioni fondamentali, mentre il manuale in .PDF contiene tutte le informazioni necessarie per gestire al meglio le vostre truppe.
La potenza di fuoco di uno squadrone varia in base alla distanza: più il bersaglio sarà distante, meno i proiettili sparati saranno efficaci. Selezionando uno squadrone e premendo il tasto **ALT** farete apparire sulla mappa le sue **zone di letalità**: i nemici nella zona verde riceveranno danni minimi, quelli nella zona gialla subiranno danni intermedi, mentre gli sfortunati avversari che si trovano nell'area rossa verranno investiti totalmente dal fuoco del vostro squadrone. Per ordinare un attacco corpo a corpo, selezionate lo squadrone attaccante e quindi cliccate con il pulsante desto del mouse sul nemico che volete attaccare (passando il puntatore sui vari avversari, vedrete apparire frecce rosse che indicheranno come avverrà l'attacco). **Attenzione:** mentre una carica azzeccata (per esempio della cavalleria contro i fianchi di uno squadrone nemico che sta ricaricando le armi) può essere micidiale, un assalto poco accorto finirà per avere conseguenze funeste per voi - soprattutto quando il nemico avrà il sangue freddo necessario per aspettare l'ultimo momento e quindi scaricare l'intera potenza di fuoco delle proprie armi in faccia agli assalitori!
Nel gioco è possibile (e necessario) conquistare insediamenti e miniere. Tutti gli insediamenti sono protetti da milizia, unità raccogliticce con indici di combattimento bassi. Sono comunque un disturbo, in quanto per conquistare una miniera o un mulino in cui sono conservate risorse, dovete prima distruggere la milizia che lo difende. Fatto ciò, e se nel frattempo non sono arrivati rinforzi nemici, le risorse accumulate saranno a vostra disposizione.

La campagna per l'Europa

Nella modalità strategica **Battaglia per l'Europa** potete giocare al comando di una delle sei nazioni che si contendevano il controllo del continente nel periodo Napoleonico. Il gioco inizia sulla mappa globale: da cui potete vedere tutti i territori controllati da voi e dai vostri nemici, il loro livello di difesa, la presenza di comandanti avversari, nonché informazioni sulle relazioni con altri stati e sull'estrazione di risorse. Per vincere, è necessario conquistare tutti i settori degli avversari. Durante ogni mossa, potete muovere il vostro comandante e l'esercito che lo accompagna da un settore a un altro (nemico o alleato), scambiare risorse, concludere un trattato diplomatico, sabotare un territorio straniero, migliorare le infrastrutture nei settori sotto il vostro controllo e arruolare nuove unità tra le reclute disponibili.

La zona coperta da una batteria di cannoni può essere evidenziata sullo schermo; le cannonate, letteralmente, "bucano" gli squadroni avversari...

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Uno degli strategici in tempo reale più amati di tutti i tempi torna in una nuova, spettacolare incarnazione!

SVILUPPATORE EA **GENERE** Strategia in tempo reale
CASA Electronic Arts **INTERNET** www.ea.com/commandandconquer

TEMPO DI GUERRIGLIA

A differenza delle truppe della GDI, addestrate e provenienti dalle zone più ricche e più sicure del pianeta, i combattenti affiliati alla Confraternita di Nod spesso vengono dagli ambienti più degradati delle zone "gialle", a malapena abitabili per via delle infestazioni da Tiberium. Il Nod non si fa problemi a reclutare disperati, che arma al minimo lanciandoli come carne da cannone verso i mezzi tecnologicamente superiori degli avversari. Alcune unità Nod prevedono veri e propri kamikaze che, imbottiti di armi esplosive basate sui cristalli alieni, si lanciano in mezzo alle truppe e agli edifici della GDI facendosi poi saltare in aria. Considerando che il Nod è un movimento religioso, oltre che una potenza militare e temporale, non possono non saltare all'occhio evidenti e inquietanti confronti con l'integralismo e il terrorismo di questi ultimi anni.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS SCATENERÀ IL SOLDATO CHE C'È IN VOI PERCHÉ:

- Comprende più di trenta missioni in modalità single player.
- Ha un'interfaccia utente e una grafica innovative e funzionali.
- Ha molte modalità di gioco multiplayer.
- Presenta un'Intelligenza Artificiale adattabile e insidiosa.

IL misterioso Kane torna a guidare la Confraternita di Nod contro la Global Defense Initiative (GDI) in una guerra mondiale a portata del vostro mouse. Il misterioso Tiberium, un minerale cristallino di origine aliena, ha invaso la Terra e sta distruggendo il pianeta. Poche "zone blu" libere da questa infestazione sono occupate dalla popolazione dei Paesi più ricchi, difese dalla GDI come oasi di benessere, mentre l'ottanta percento dei terrestri vive in zone "gialle" dove l'ambiente si sta lentamente trasformando. Molte aree del mondo sono diventate inabitabili, zone "rosse" scosse da tempeste ioniche e ricche di Tiberium.

Il terzo capitolo della saga di *Command & Conquer* presenta la Terza Guerra del Tiberium, dove i Nod, che vedono il minerale come un'opportunità di sviluppo e non come una maledizione, cercano di spodestare i capi della GDI e di assumere il controllo della Terra. Le due fazioni presentano, nella migliore tradizione della serie, svariate unità particolari e diverse tra loro: dove la GDI ha soldati super-addestrati e tecnologie all'avanguardia, i Nod sono uno strano mix tra carne da cannone reclutata nelle zone "gialle" del pianeta e strumenti di distruzione instabili basati sullo sfruttamento scientifico del Tiberium. Come se ciò non bastasse, esiste una terza fazione che, per ora, rimane avvolta in un velo di mistero.

"L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI NEMICI SI ADATTA AL VOSTRO STILE DI GIOCO"

Gli sviluppatori hanno posto molta attenzione alla creazione di un'interfaccia che lasci molto spazio all'area di gioco principale, dove si sviluppa l'azione, pur dandovi la possibilità di gestire le vostre basi e le risorse con pochi clic del mouse. L'Intelligenza Artificiale, inoltre, è stata studiata in modo da poter scegliere, oltre a un livello di difficoltà generale, un atteggiamento delle truppe nemiche.
Per ottenere le sfide più elevate e rischiose, basta lasciare alla I.A. del gioco la massima adattabilità: i nemici si adegueranno al vostro stile e vi daranno più filo da torcere che mai.

Non mancano svariate modalità multiplayer online, nonché un completo editor di contenuti per creare mappe e missioni da giocare in solitario o proponendo le proprie creazioni agli amici su Internet.

La presentazione grafica è davvero notevole e sfrutta le potenzialità delle schede 3D di ultima generazione: oltre che un piacere per la mente, senza dubbio *Tiberium Wars* è anche una gioia per gli occhi (come si può facilmente notare dalle immagini in queste pagine).

Command & Conquer 3: Tiberium Wars uscirà entro la metà del 2007 e, certamente, gli amanti di questo genere non potranno farselo sfuggire: tenete d'occhio i prossimi numeri di GMC per saperne di più!

GIOCHI COMPUTER

Le truppe nere dei Nod ingaggiano quelle della GDI, caratterizzate da una colorazione mimetica.

L'esercito dei Nod ha strutture e mezzi che si basano su una nuova tecnologia al Tiberium, instabile ma molto potente.

La grafica è ricca di dettagli realistici e le visuali sono sotto il totale controllo del giocatore.

Prima della realizzazione 3D, ogni unità ed edificio vengono studiati nel dettaglio con disegni preparatori.

DATA DI USCITA
2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** EA Los Angeles
- **Provenienza:** Los Angeles, USA
- **Nati nel:** 2002
- **Storia:** Sezione di sviluppo di Electronic Arts, EA L.A. è stata fondata nel 2002 da Mike Verdu, Louis Castle, Jason Bender e altri sviluppatori con molta esperienza nel campo. Molti dei programmatori che stanno sviluppando il progetto di *Tiberium Wars* hanno lavorato a precedenti incarnazioni dei giochi della saga e ad altri strategici in tempo reale di successo.
- **Li conosciamo per:** *Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo, Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo II, Command & Conquer Generals, Command & Conquer Generals: Zero Hour*

ATTENDERE PREGO!
Per scontrarvi, da soli o su Internet, con le truppe di *C&C 3*, dovrete aspettare il 2007.

Dal tenebroso fascino di Central Park, alle peripezie a base di dinosauri, passando per il Far West e per il favoloso Impero di Giada: un viaggio impossibile? Non con per le News di Giochi per il Mio Computer. Quindi sedetevi comodi, allacciate le cinture e preparatevi a balzare nel futuro del vostro hobby preferito!

Avventura/Azione

ALONE IN THE DARK

Detective Carnby, questo caso è tuo.

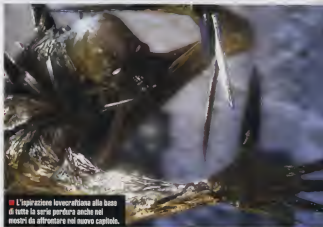
GALLERY

La grafica del nuovo *Alone in the Dark* è spettacolare già in questa fase iniziale di sviluppo.

Le luci dinamiche del gioco saranno una componente fondamentale della sua atmosfera horror.

CHE Central Park, New York City, abbia un oscuro fascino, è innegabile. Come possa essere il centro degli avvenimenti raccontati nel nuovo capitolo di *Alone in the Dark*, ancora non è dato saperlo.

In effetti, non è stato svelato molto di questo titolo, che vedrà la luce alla fine del prossimo anno, tuttavia quanto finora visto e detto lascia pensare che saremo di fronte a un'innovazione totale nel modo di intendere le avventure d'azione. Il primo *Alone in the Dark* ha ispirato un genere. L'ultimo potrebbe condurre a una nuova rivoluzione.

Abbiamo parlato con gli sviluppatori del gioco, in particolare con Nour Polloni, producer di Atari. Circa la caratteristica più interessante di questo nuovo capitolo della saga antesignana dei cosiddetti "survival horror" (da *Resident Evil* in poi), cioè la struttura basata su singoli episodi correlati tra loro, i programmatori sono molto riservati. Si sa con certezza che gli episodi, simili a quelli di una serie TV nella costruzione narrativa, avranno una struttura compatta, della lunghezza di circa 45 minuti. La ragione pare essere duplice: adottare un modello economico alternativo per lo sviluppo dei videogiochi, sempre più costosi, e garantire tensione costante e ritmo narrativo. "Non si può pensare di realizzare un film interattivo," ci ha spiegato la bella Nour Polloni, "se un'avventura media deve durare 15 ore o più. Un film ne dura due! Ecco perché abbiamo optato per il modello della serie televisiva: per garantire la stessa intensità, insieme a un'estrema varietà di situazioni di gioco."

L'ispirazione lovecraftiana alla base di tutta la serie perdura anche nei mostri da affrontare nel nuovo capitolo.

"Gli episodi avranno una struttura compatta, della lunghezza di 30-45 minuti"

Gli episodi, che saranno introdotti da un riassunto dei fatti salienti e seguiti da trailer relativi ai successivi, verranno raccolti in stagioni, proprio come accade con i telefilm di grido.

Per il resto, quanto abbiamo visto si focalizzava soprattutto sull'interfaccia del gioco. Anzi, sulla sua mancanza! Come spiega la producer Polloni, Eden Studios intende limitare al massimo l'intrusione di elementi estranei al feeling realistico del gioco. Niente barre e niente inventario, quindi. Il detective Carnby dovrà guardarsi nelle tasche per sapere cosa porterà con sé, e se potrà tornargli utile nelle indagini o negli incontri – spesso poco piacevoli – che si troverà ad affrontare sotto la vostra guida.

Con un comparto grafico di tutto rispetto e le sue inquietanti indagini sull'aldilà, *Alone in the Dark* sembra voler dimostrare che chi ha creato un genere, a volte, sa anche come reinventarlo. GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: 31 dicembre 200
Internet: www.atari.com/aloneinthedark/

GDR/Strategia

BATTLE LORD

Heroes of Might and Magic *ha un nuovo rivale!*

Gli appassionati dei giochi strategici a turni possono tirare un sospiro di sollievo: all'orizzonte si profila un altro titolo da tenere d'occhio, in arrivo dalla russa 1C Company.

Battle Lord non si limita a clonare la formula della fortunata saga fantasy *Heroes of Might and Magic*, ora in mano a Ubisoft, ma la ripropone in una forma molto diversa. Scelto il proprio unico eroe tra tre classi (guerriero, mago e paladino), ci si trova in un mondo da esplorare in tempo reale. Tra città, spazi aperti e dungeon, si seguirà la trama principale del gioco, senza disdegnare missioni secondarie per potenziare il proprio alter ego. Personaggi e nemici vivono liberamente, quindi sarà possibile cercare o evitare gli scontri. Al momento di incrociare le armi, si passerà dalla modalità Avventura in tempo reale a quella Combattimento a turni. Qui, si controlleranno le truppe per avere ragione degli avversari, con l'eroe che non parteciperà in prima persona allo scontro, limitandosi a intervenire con incantesimi o evocando potenti creature.

Data di uscita: Seconda metà 2007
Internet: http://int.games.1c.ru/battlelord

Le battaglie potranno avvenire sulla terraferma o in mare. La spettacolarità sarà garantita dalle creature evocabili.

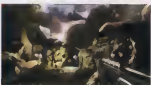
Sparatutto

TUROK

Cacciatore di dinosauri... per caso!

La saga di *Turok*, iniziata alla grande su Nintendo 64, si è andata poi perdendo fino all'ultimo fallimentare capitolo pubblicato da Acclaim.

Buena Vista Games, appropriatasi della licenza, l'ha consegnata al team canadese Propaganda Games, con l'ordine di dare una nuova genesi alla serie. E così sarà. Il prossimo *Turok*, annunciato per tutte le piattaforme, ma ultimamente presentato e mostrato solo su console, taglia i ponti col passato. Turok, Joseph Turok, è ora un soldato spaziale a caccia di Kane, pericoloso criminale in fuga. Il problema è che, nell'inseguirlo, il nostro eroe finirà su un pianeta popolato da feroci dinosauri. Oltre all'Unreal Engine 3, il punto di forza del gioco consisterà nella I.A., perché sarà fondamentale far sì che i feroci predatori e i nostri nemici si ostacolino gli uni con gli altri. Completeranno il quadro la possibilità di far fuori gli avversari con un colpo solo alle spalle e una serie di armi bizzarre e letali, nella tradizione della serie. Non ci resta che sperare di avere presto conferme circa la versione PC di *Turok*.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: http://propagandagames.go.com

I dinosauri non mancheranno, ma stavolta potranno esservi utili, se saprete rivolgerli contro i vostri nemici!

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	Inizio 2007	● (verde)
Alan Wake	Microsoft	Metà 2007	● (arancione)
Armed Assault	Bohemian Int.	Fine 2006	● (verde)
Bioshock	2K Games	2007	● (arancione)
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Fine 2006	● (verde)
Command & Conquer 3	EA	2007	● (verde)
Crysis	EA	Natale	● (arancione)
Desperados 2: Conspiracy	Atari	Fine 2006	● (arancione)
Drake	Vivendi	2006	● (arancione)
Duke Nukem Forever	2K Games	2007	● (rosso)
Elveon	10Tacle	Maggio 2007	● (arancione)
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	2007	● (arancione)
F.E.A.R. Extraction Point	Vivendi	Autunno	● (verde)
Flight Simulator X	Microsoft	Ottobre	● (verde)
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007	● (rosso)
Guild Wars Nightfall	NCsoft	Fine ottobre	● (verde)
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Febbraio	● (verde)
Hellgate London	Namco	2007	● (verde)
Jade Empire Special Edition	BioWare	Gennaio	● (verde)
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007	● (arancione)
Legion II	Slitherine Software	Fine 2006	● (rosso)
Lost	Ubisoft	2007	● (rosso)
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	2006	● (verde)
Marvel: La Grande Alleanza	Activision	Autunno 2006	● (arancione)
Medal of Honor: Airborne	EA	Dicembre	● (arancione)
Medieval 2: Total War	Sega	Novembre	● (arancione)
Need for Speed: Carbon	EA	Novembre	● (arancione)
Night Watch	Nival	Autunno	● (verde)
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	● (rosso)
Portal	Valve	Febbraio	● (verde)
Project Gray Company	EA	2006	● (rosso)
Rayman 4	Ubisoft	2007	● (arancione)
Resident Evil 4	Ubisoft	Fine 2006	● (verde)
Scarface: the world is yours	Vivendi	Autunno	● (verde)
Sega Rally	Sega	2007	● (arancione)
Sid Meier's Railroads!	2K Games	Autunno	● (verde)
Silent Heroes	Paradox	Autunno	● (verde)
Silent Hunter 4	Ubisoft	Primavera	● (verde)
Snow	Take Two	2006	● (arancione)
Spore	EA	2007	● (arancione)
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Primavera	● (arancione)
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Novembre	● (verde)
Stranglehold	Midway	Fine 2006	● (arancione)
Tabula Rasa	NCsoft	2006	● (arancione)
Team Fortress II	Valve	Febbraio	● (verde)
The Witcher	Atari	2007	● (arancione)
TimeShift	Vivendi	2007	● (arancione)
Two Worlds	TopWare	Natale	● (arancione)
Unreal Tournament 2007	Midway	2007	● (verde)
World in Conflict	Vivendi	Primavera 2007	● (verde)
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Fine 2006	● (verde)

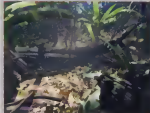
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Luca Patrian

SPORE
Simulatore di divinità

Dopo avere creato e distrutto famiglie in *The Sims 2*, non vedo l'ora di mettere alla prova il mio talento con interi pianeti!
www.spore.com

Enrico Rossi

CRYSIS
FPS

Aspetto con ansia *Crysis* perché, secondo me, rivoluzionerà il genere FPS con una grafica strabiliante e altre innovazioni fantastiche. I requisiti minimi saranno al livello di un PC della Nasa, ma ne varrà la pena!
www.crysis-game.com

Antonello Pascazio

DISCIPLES III
Strategia/GdR

Attendo l'uscita di *Disciples III*, poiché i due episodi precedenti mi hanno appassionato tantissimo. Non vedo l'ora di tornare al controllo delle mie Orde Non Morte o delle Legioni dei Dannati e di sterminare tutti!
www.akella.com

Andrea Zanella

HALO 2
FPS

Dopo aver terminato più volte il primo capitolo, non vedo l'ora di giocare a *Halo 2*, soprattutto con il nuovo sistema operativo di Microsoft: Windows Vista.
www.microsoft.com/games/

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI
Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo tre dei vostri pareri.
gmcattesi@futureitaly.it

GDR Tattico

NIGHT WATCH

Forse chi ha paura del buio non ha tutti i torti!

Frutto della creatività di Nival Interactive, team di sviluppo assurto agli onori delle cronache per le serie *Silent Storm* e *Blitzkrieg*, *Night Watch* è un gioco di ruolo con sfumature tattiche che ruota attorno alla figura di un personaggio dotato di poteri sovrannaturali.

Nel suo mondo sono presenti individui che sembrano in tutto e per tutto uguali a persone normali, ma che nella realtà dei fatti sono diversi, al punto da venire definiti gli "Altri". Alcuni di essi, chiamati per l'appunto Night Watch, sono designati al ruolo di guardiani delle forze delle Tenebre, mentre altri si occupano di sorvegliare quelle della Luce. È probabile che questa faccenda dello scontro tra l'Oscurità e la Luce vi ricordi qualcosa, magari proprio il film russo "I Guardiani della Notte", da cui trae ispirazione il gioco.

Night Watch utilizza il motore grafico di *Silent Storm*, sfruttandone la versatilità per generare sul monitor gli effetti speciali di 70 diversi tipi di incantesimi, nonché per sostenere la distruttibilità in tempo reale dell'ambiente, che secondo le necessità può essere sfruttato a fini offensivi o difensivi.

Data di uscita: Autunno 2006
Internet: www.night-watch-game.com

Le abilità magiche e di combattimento dei personaggi si sviluppano nel corso della vicenda.

Strategia in tempo reale

ANNO 1701

Passano gli anni, ma la febbre di conquista non si placa.

Con tutta probabilità, la serie *Anno* non è una delle più note al grande pubblico di appassionati di strategia in tempo reale, ma ciò non toglie che il gioco di Sunflowers possa vantare una nutrita comunità online.

Proprio partendo dalle osservazioni di quest'ultima, gli sviluppatori hanno implementato nel nuovo episodio un sistema di ricerca che, quanto a dimensioni, non ha precedenti nel genere e si sono impegnati a programmare una modalità multiplayer che consenta a quattro conquistatori di colonizzare contemporaneamente il mondo di gioco. Sempre dalle segnalazioni della comunità, poi, sono partiti gli sforzi profusi per rendere più intuitiva l'interfaccia di controllo e più dinamica l'ambientazione, ovvero per fare in modo che i giocatori possano manipolare con maggiore semplicità gli scenari e apprezzare in tempo reale le conseguenze delle proprie azioni.

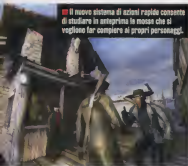
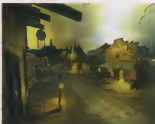
In un recente comunicato stampa, l'editore Kock Media ha puntato i riflettori su alcuni dei protagonisti del gioco, che vedrà all'opera Irochesi, Aztechi, indiani, oltre che pirati e bucanieri. Nei ranghi di questi ultimi si muoverà la regina Carmen Marquez, una donna dall'indole espansionistica e bellicosa, con cui dovranno fare i conti tutti i giocatori che tenteranno di creare degli insediamenti in terra straniera.

Data di uscita: Autunno 2006
Internet: www.anno1701.com

Gli asiatici hanno dalla loro la maledizione della "calma piatta", con cui azzerano il vento e rendono lenti gli spostamenti delle navi nemiche.

RTS/Azione

DESPERADOS 2: CONSPIRACY

Disperazione in continua evoluzione.

Il nuovo sistema di azioni rapide consente di studiare in anteprima le mosse che si vogliono far compiere ai propri personaggi.

Grazie alla modalità Movie si potranno girare dei filmati con protagonisti gli eroi di *Conspiracy*.

Spellbound torna a esplorare i confini del selvaggio West con un'edizione riveduta e ampliata di *Desperados 2: Cooper's Revenge.*

Tra le novità presenti in *Conspiracy* meritano un occhio di riguardo i nuovi livelli e le mosse a disposizione dei protagonisti.

Dopo un classico assalto al treno, i giocatori avranno modo di apprezzare un tramonto rosso sangue dalle parti di Santa Fe e di far visita alla ridente cittadina di New Orleans. Nel corso dell'avventura, sarà possibile apprezzare le quattro nuove abilità speciali attribuite a ciascuno dei protagonisti e prendere confidenza con il sistema di combo.

Gli sviluppatori hanno inoltre rimesso mano all'Intelligenza Artificiale, che dovrebbe ora risultare più abile nella gestione tattica dei nemici, senza per questo rendere l'esperienza ludica più ostica di quanto già non fosse in *Cooper's Revenge*. I giocatori avranno comunque a disposizione tre livelli di difficoltà e potranno avvalersi del nuovo sistema di analisi delle partite, che fornirà informazioni dettagliate sulla loro abilità.

Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.desperados2.com

IN RITARDO

FPS

TIMESHIFT

Casa: Vivendi
Sviluppatore: Saber Interactive

Non è la prima volta che lo sparatutto fantascientifico di Saber Interactive viene spostato in là nel tempo: doveva uscire agli inizi del 2005 su PC e Xbox, poi a settembre del 2006, quindi è stato procrastinato ad autunno inoltrato e ne è stata cancellata la versione console, infine, si è passati al nuovo anno. Sarà il 2007 il numero vincente per *TimeShift*? Lo scopriremo con la dovuta pazienza.

~~**Data di uscita:** Autunno 2006~~
Data di uscita aggiornata: 2007

Sparatutto in soggettiva

FALL OF LIBERTY

Cosa sarebbe successo se nel 1931...

Non possiamo che scusarci con i lettori per la presenza di una sola immagine di *Fall of Liberty*, che peraltro dice poco in termini di giocabilità.

L'inquietante quadretto fa di più sul piano dell'ambientazione e conferma quanto lasciato trapelare da Codemasters, ovvero che il gioco proporrà una realtà alternativa, in cui l'America sarà sotto il dominio nazista. Come diretta conseguenza del trionfo della svastica, i giocatori saranno costretti a proseguire la Seconda Guerra Mondiale in territori che, nella realtà, non sono stati direttamente coinvolti nel conflitto.

Nello specifico, si troveranno a sparare negli Stati Uniti degli Anni '50. Per modificare il corso della Storia, gli sviluppatori hanno semplicemente cambiato l'esito dell'incidente occorso a Winston Churchill nel 1931 a New York.

La Casa Bianca vista da nord, con addobbi che non lasciano presagire nulla di buono!

Nella realtà, l'investimento da parte di un taxi lo obbligò a utilizzare il bastone per il resto della sua vita, nel gioco invece gli sarà costato la vita e avrà favorito la conquista nazista del Regno Unito. Il resto è fantastoria!

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.codemasters.com/fallofliberty

PILLOLE

SID MEIER'S CIVILIZATION CHRONICLES

2K Games potrebbe aver risolto il vostro problema con il regalo di Natale. Se vi appassionano le simulazioni strategiche e, in particolare, apprezzate i titoli firmati Sid Meier, sotto l'albero vorrete sicuramente ricavare uno spazio a *Civilization Chronicles*, la collezione super completa di tutti i giochi della serie sviluppata da Firaxis. Per le informazioni sull'edizione speciale vi rimandiamo al sito www.civilization.com. E a Internet (www.dungeonsiege.com) ci affidiamo anche per *Dungeon Siege II: Deluxe Edition*, altra versione speciale curata da 2K Games. Nel cofanetto sono inclusi, oltre all'originale *Dungeon Siege II*, l'espansione *Broken World* e un DVD con il "making of" del gioco.

THE WITCHER

È basato sul motore grafico Aurora (lo stesso di *Neverwinter Nights*) il nuovo gioco di ruolo di casa Atari. *The Witcher*, la cui pubblicazione è prevista per la primavera del 2007, combina l'ambientazione fantasy comune alla stragrande maggioranza dei GdR, con una serie di intrighi politici, in virtù dei quali la distinzione tra il bene e il male diventa a dir poco opinabile.

SPACE FORCE 2

Provoxgames sta lavorando a un gioco di ruolo con ambientazione spaziale, in cui sarà possibile solcare l'universo con intenti bellicosi nei panni di veri e propri pirati spaziali, oppure optare per un atteggiamento più pacifico e dedicarsi al commercio o alla diplomazia. Al momento di andare in stampa, non sono ancora disponibili dettagli relativi alla data di uscita di *Space Force 2*.

OVERCLOCKED

Non sarà pronta prima di aprile 2007 la nuova avventura punta e clicca in fase di lavorazione negli studi di House of Tales. In *Overclocked* viene narrata la vicenda dello psichiatra David Mc Namara, chiamato

PILLOLE

a New York per prendersi cura di cinque individui ritrovati per le strade della metropoli in preda al panico e completamente privi di memoria. Inquietante e interessante, non c'è che dire.

LEGO BATMAN?
Traveller's Tale non conferma né smentisce, ma in Internet le voci che vogliono gli sviluppatori dei due geniali episodi di *LEGO Star Wars* impegnati su un nuovo progetto si fanno comunque più insistenti. Secondo le stesse voci, il team dovrebbe essere alle prese con il mitico uomo pipistrello. Abbiamo detto "dovrebbe", sia chiaro!

GAMES FOR WINDOWS
Dopo anni dedicati a prendersi cura di Xbox, Microsoft torna a occuparsi con attenzione dei giochi PC e lancia l'iniziativa Games for Windows. Solo i giochi che risponderanno a precisi requisiti, tra cui stabilità/compatibilità garantita con XP e supporto per il controller di Xbox 360, potranno fregiarsi della dicitura ufficiale sulla confezione.

ESPANSIONI PER GOTHIC 3 E SPELLFORCE
Il nuovo episodio della serie di Piranha Bytes è appena stato recensito su GMC (a pagina 86), che già si parla di un'espansione. La notizia è emersa dalla visione dei documenti di programmazione finanziaria di JoWooD, nei quali si fa per l'appunto riferimento a future espansioni per *Gothic 3*, oltre che per la serie *SpellForce*.

COLD WAR
È atteso per il prossimo anno il seguito dell'eccellente *Codename: Panzers*, RTS di Stormregion ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Il nuovo capitolo si intitolerà *Cold War* e prenderà in considerazione lo scenario della Guerra Fredda. Poco si sa del gioco, se non che gli sviluppatori hanno intenzione di rendere molto spettacolari le battaglie e conferire importanza agli aspetti narrativi.

Strategia

EUROPA UNIVERSALIS III

Un impero a tre dimensioni!

La serie *Europa Universalis* di Paradox Interactive rappresenta uno dei principali punti di riferimento per quanto riguarda i manageriali a sfondo storico, e con il suo terzo capitolo si appresta a rinsaldare tale posizione.

Nel nuovo episodio saranno presenti più di 1.700 province e aree marine, che gli strateghi avranno l'opportunità di annettere ai domini delle circa 280 nazioni disponibili nel gioco. La sete di espansione potrà seguire il reale corso degli eventi storici, oppure percorrere sentieri inesplorati e definire una mappa alternativa delle conquiste.

Ogni Paese sarà caratterizzato da una cultura dominante, che potrà comunque essere affiancata da correnti secondarie. Nel farlo, però, i giocatori dovranno considerare le affinità culturali e tenersi a pronti a sopportare delle penalizzazioni quando si impegneranno ad annettere province con radici differenti.

Sul piano diplomatico, particolare cura è stata dedicata ai trattati di pace. La loro stipulazione seguirà i meccanismi già apprezzati nei due episodi precedenti, consentendo, quindi, la rinuncia a particolari province e ducati. In conclusione, vale la pena sottolineare che *Europa Universalis III* coprirà l'arco storico che va dal 1453 sino al 1789.

Data di uscita: Inizio 2007
Internet: www.paradoxplaza.com

L'interfaccia dedicata alla gestione delle province permette di selezionare gli edifici da costruire sul territorio.

Gioco di guida

XPAND RALLY XTREME

Dopo tanto sterrato, finalmente un po' di asfalto.

Come sa bene chi ha avuto per le mani un volante nel primo episodio del gioco rallystico di Techland, in *Xpand Rally* gli errori si pagano a caro prezzo.

L'approccio verosimile al mondo delle corse trova conferme nel seguito, *Xtreme*, gioco in cui una collisione particolarmente violenta comporta l'inesorabile "dipartita" del pilota. Ciò non significa che si debba correre con il piede incollato al freno, perché in tal caso di perderebbe l'occasione di apprezzare i fenomenali effetti particellari gestiti dal Chrome Engine, motore grafico capace di generare ambientazioni e modelli di automobili di grande impatto visivo.

La principale novità di *Xtreme* sarà l'esordio di nuove competizioni, che si allontaneranno dai canonici sterrati del rally andando a esplorare l'asfalto delle gare di Gran Turismo, per un ammontare di 40 circuiti in totale.

Data di uscita: N.D.
Internet: www.xpandrally.com/xrx/xrx.htm

Avventura

THE EXCHANGE STUDENT

Quando si dice "puntare" una "tipa".

Ma non esiste proprio! Non si è mai vista sulla faccia del pianeta una situazione in cui uno studente italiano di 22 anni non riesce a "cuccare" in terra di Svezia.

D'accordo che Emilio Carboni, il protagonista dell'avventura punta e clicca di Pan Metron Ariston, di esperienze con il gentil sesso non è mai riuscito a organizzarne neppure nel nostro Bel Paese, ma in Scandinavia dovrà per forza andargli meglio, anche perché a guidarlo nelle sue giornate di studio in trasferta ci sarete voi.

Sviluppato da un team composto da esperti del settore (tutta gente che, in passato, ha lavorato alle avventure di LucasArts), *The Exchange Student* è un'avventura di stampo classico, che ha però la particolarità di venire pubblicata online seguendo una struttura a episodi. La puntata pilota, *First Day in Sweden*, è già disponibile a 10 euro sul sito www.theexchangestudent.com, mentre la seconda, *The Point Game*, verrà pubblicata nel corso del mese.

Data di uscita: Disponibile
Internet: www.theexchangestudent.com

Al momento attuale, il 40% degli acquirenti del primo episodio sono ragazze. Evidentemente Emilio piace...

I giocatori saranno liberi di apprendere la tecnica del Palmo Aperto o di prendere la cattiva strada con il Pugno Chiuso.

Il sistema di controllo verrà ottimizzato per incontrare le esigenze di chi preferisce usare sempre e comunque il mouse e la tastiera.

GdR/Azione

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

Saranno i giocatori a stabilire il destino dell'Impero di Giada.

Ci eravamo premurati di trattare l'argomento *Jade Empire* già in GMC 117, quando avevamo citato le parole del presidente di BioWare, Ray Muzyka, per riferirvi della possibile conversione del titolo da Xbox a PC.

Oggi abbiamo la conferma del progetto, che per la cronaca si arricchirà del suffisso *Special Edition*. La versione "speciale" sarà caratterizzata da alcune innovazioni tecniche di rilievo.

Innanzitutto, [illegible] e saranno introdotti nuovi micidiali nemici.

Jade Empire è stato uno dei titoli di punta della nidiata 2005 di Xbox e ha soddisfatto il pubblico con il suo equilibrio tra azione e GdR. La vicenda è ambientata in un territorio liberamente ispirato all'antica Cina e prevede, nel corso del suo svolgimento, una continua procedura di potenziamento dei protagonisti, che nella *Special Edition* dovranno diventare maestri in tecniche di combattimento non presenti nella versione originale.

Data di uscita: Gennaio 2007
Informazioni: http://jade.bioware.com

RTS

ANCIENT WARS – SPARTA

Se una guerra non vi basta, provate a combatterne tre!

Persiani, antichi Egizi e Spartani combattono per stabilire chi abbia il diritto di dominare sul territorio europeo, sull'Africa del Nord e sulle distese dell'Asia Minore.

In *Ancient Wars – Sparta* l'enfasi è posta sulla conduzione di grossi eserciti e sull'esecuzione di perspicaci manovre tattiche, anche se non mancano particolari eroi che, grazie a speciali abilità, possono ribaltare l'esito di uno scontro. I giocatori hanno l'opportunità di personalizzare l'equipaggiamento dei propri soldati prima degli scontri, ma in caso di necessità saranno liberi di raccogliere le armi lasciate sul terreno dai nemici sconfitti. Non manca, poi, una sostanziosa sezione gestionale, basata sulla raccolta delle materie prime e sulla presenza di 15 diversi tipologie di edifici.

Data di uscita: Fine 2006
Informazioni: www.playlogicgames.com

La città di Silverfall, pur nella sua confusione, ha uno stile architettonico interessante.

Lo stile grafico è bello e colorato, oltre che originale.

Al posto del tutorial, all'inizio si fa un rapido giro con un personaggio di alto livello.

A COLPO D'OCCHIO

Il contorno di ogni personaggio è evidenziato da una spessa linea nera, simile a quelle che si vedono nei fumetti. Gli sviluppatori ci hanno spiegato che il motivo di questa scelta, oltre allo stile, è di rendere i protagonisti della scena ben visibili al giocatore, facendoli risaltare sugli scenari. È un'idea originale e, come potete notare, il risultato è convincente.

ISTANTANEA SU: *SILVERFALL*

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Montecristo
- **Genere:** GdR d'azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD
- **Internet:** www.silverfall-game.com
- **Nei Negozi:** novembre
- **Perché aspettarlo:** Per il suo stile intrigante, a cavallo tra il fantasy e la tecnologia, e per la sua trama, che si preannuncia interessante.

SILVERFALL

Un autunno d'argento e una nuova primavera per i GdR tutta azione.

IL genere dei GdR d'azione, anche noti come "hack and slash", sta vivendo una nuova giovinezza. Qualche mese fa, è spuntato l'ottimo *Titan Quest*, solido e appagante sotto ogni punti vista, e adesso *Silverfall* si profila all'orizzonte. Si tratta di un titolo interessante e già in avanzato stato di sviluppo, che promette di regalare agli appassionati tante ore di "clic selvaggi", unite a qualche piccola ma gradita innovazione.

Il gioco inizia nel più classico dei modi, con un semplice editor che permette di personalizzare il proprio personaggio, scegliendone il sesso, l'aspetto fisico e, soprattutto, determinando se sarà un umano, un elfo, un troll o un goblin. Ogni razza ha delle abilità specifiche, che crescono e

"A UNA REALIZZAZIONE TECNICA DI TUTTO RISPETTO, SI AFFIANCA UNO STILE PARTICOLARE"

migliorano mano a mano che si prosegue, mentre non è necessario decidere a che classe appartenere. Non esistono, infatti, guerrieri, maghi o chierici, ed è il giocatore a scegliere quali talenti acquisire a ogni passaggio di livello. Ci sono due rami principali, uno dedicato alla magia e uno alle armi, ed entrambi sono divisi in tre sottocategorie: corpo a corpo, combattimento a distanza e tecnica da un lato; magia bianca, nera ed elementale dall'altro. Esiste anche un terzo ramo, di natura diversa, le cui possibilità variano secondo la propria condotta e in base alle missioni che si svolgono.

Il mondo, infatti, è diviso tra due fazioni, una dedita alla tecnologia estrema, l'altra attaccata alla natura e alla saggezza antica. Seguendo la prima, si guadagneranno impianti cibernetici (in stile vagamente steampunk), armi da fuoco e armature più efficaci, mentre con la seconda si otterranno abilità come la licantropia, in grado di trasformare il personaggio in un animale feroce. Insomma, a ogni passaggio di livello ci troveremo davanti a tanti bivi, che nel giro di poche ore genereranno un eroe unico.

Dal punto di vista della grafica, a una realizzazione tecnica di tutto rispetto si affianca uno stile particolare, con delle spesse linee di contorno che fanno risaltare i personaggi sullo sfondo. Il risultato ricorda alla lontana i fumetti, complice anche l'eccellente lavoro svolto dai disegnatori e dai grafici.

Nonostante la struttura di gioco sia classica, l'esecuzione è abbastanza originale da trasmettere una sensazione di freschezza e novità. Tirando le somme, *Silverfall* promette bene e siamo fiduciosi che darà soddisfazioni agli appassionati del genere. GIOCHI COMPUTER

IL MULTIPLAYER

Oltre al gioco in single player, *Silverfall* supporterà sia il multiplayer cooperativo, sia quello competitivo. Non abbiamo avuto modo di provare direttamente nessuna delle due modalità, ma gli sviluppatori ci hanno assicurato che saranno pronte e perfettamente ripulite in tempo per il lancio.

ISTANTANEA SU: *KANE & LYNCH: DEAD MEN*

- **Casa:** Eidos
- **Sviluppatore:** Io Interactive
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU a 3 GHz, 512 MB di RAM scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.kaneandlynch deadmen.com
- **Nei Negozi:** 2007
- **Perché aspettarlo:** *Kane & Lynch: Dead Men* è un gioco di combattimento di squadra in terza persona, dalle meccaniche immediate e di facile apprendimento, basato su una coppia d'azione dalla psicologia curata e approfondita quanto deviata. Il tutto con una grafica solida e una I.A. davvero rispettabile.

Le forze dell'ordine non esiteranno a intervenire, se causerete scontri a fuoco a scene di panico durante le missioni.

I ripari non sono eterni: si sgretoleranno rapidamente negli scontri a fuoco, costringendovi a cambiarli spesso.

FOLLA IMPAZZITA

La gente, specie quando ammassata in un unico luogo, come era il caso del night club visto nella dimostrazione cui abbiamo presenziato, si comporta in modo molto realistico. Ciò avviene sia in condizioni di tranquillità, quando le persone non si spostano e lo fanno solo se spintonate (tanto che può diventare una tattica utile quella di nascondersi in mezzo alla folla, e verrà usata anche dai vostri avversari), sia in condizioni di pericolo: sparate un colpo in aria e la gente inizierà a fuggire in tutte le direzioni urlando, proprio come succederebbe nella realtà.

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Persino l'Agente 47 avrebbe paura di incontrare questi due tipi...

LAVORO DI SQUADRA

Kane è stato tacciato di tradimento dai mercenari, perciò all'inizio del gioco non potrà contare su alleati molto forti. Dovrete accontentarvi di gentaglia presa dalle strade: potrebbero rifiutarsi di ascoltarvi e comunque, spesso, vi metteranno nei guai con azioni avventate e stupide. Più avanti, quando la vostra reputazione crescerà, potrete affidarvi a professionisti degni di questo nome.

SE cercate eroi senza macchia e senza paura che lottano per il bene dell'umanità, non guardate in questa direzione. I due protagonisti del nuovo titolo d'azione in terza persona della casa di *Hitman* non hanno assolutamente idea di cosa sia l'etica, e sono due classici "dead men walking", cioè cadaveri che camminano: i condannati a morte, quelli che nella vita sono riusciti solo a perdere le loro scommesse.

Le missioni che affronterete vestendo i loro panni, allo stesso modo, saranno costellate di obiettivi decisamente lontani dalla comune moralità. Un gioco "duro", questo di Eidos, che dal punto di vista tecnico si avvale del motore di *Freedom Fighters*, e che farà del combattimento di squadra e dell'approfondita psicologia dei personaggi i suoi cavalli di battaglia.

Ancora non si sa molto della trama, che gli sviluppatori hanno continuato a tenere nascosta anche durante l'ultima presentazione del gioco. Tuttavia, si conoscono diversi particolari della storia e del carattere dei due protagonisti. Kane, di cui vestirete i panni nella modalità giocatore singolo, era un uomo con un'esistenza normale, almeno fino al giorno maledetto in cui il figlio perse la vita giocando con la sua pistola. Inutile dire che tutto andò in malora e Kane si trasformò in uno spietato mercenario, militante in Sud America con un gruppo chiamato "I Sette". Catturato in seguito a un'azione particolarmente sfortunata, in cui si era appropriato di un bottino indebito di diamanti, venne condannato a morte.

Stessa sorte tocca all'altro protagonista del gioco, che potrete comandare se affronterete l'avventura in modalità cooperativa insieme a un amico. Il problema di Lynch è una profonda, devastante schizofrenia. Una mattina si è svegliato con la moglie morta accanto, uccisa... e senza neanche sapere se l'aveva assassinata lui, nonostante la presenza di prove sufficienti a inchiodarlo.
I due si incontrano sul pullman che deve portarli al luogo dove verranno giustiziati. E qui il destino li unisce, sebbene loro si detestino cordialmente, perché i mercenari del gruppo dei Sette dirottano il mezzo e costringono Kane e Lynch a seguirli. Rivogliono i diamanti rubati dal primo, e per questo gli mettono alle calcagna quello schizzato di Lynch, con la promessa che la moglie farà una gran brutta fine, se non riporterà il bottino a chi di dovere.

Nel corso delle missioni in giro per il mondo che effettuerete per conto dei Sette nei panni di Kane, avrete modo di sfogare tutti i vostri più biechi istinti per quanto riguarda il combattimento in squadra. Spesso, infatti, avrete altri compagni d'armi oltre a Lynch, e potrete attivamente indirizzarli verso gli obiettivi che riterrete più giusti sulla mappa, creando le vostre strategie vincenti e trovando il modo ottimale e a voi più congeniale di concludere i livelli proposti.

C'è da dire che, quanto a giocabilità, i meccanismi sono semplici e immediati, e consentono di entrare subito nell'azione e godersela al meglio.

SOTTO COPERTURA

Molto spesso, Kane e la sua squadra di mercenari dovranno avere delle false identità per procedere nelle missioni. Nel secondo livello mostratoci, tutto iniziava con i quattro componenti della squadra (Kane, Lynch e due mercenari) sul tetto di un edificio, travestiti da lavavetri. Durante l'azione, a volte, sarà possibile vedere una finestra nello schermo che mostrerà le condizioni degli altri componenti del gruppo, o vi avvertirà della presenza di un cecchino. A parte questo, e delle piccole icone che vi faranno sempre tenere d'occhio l'inventario a disposizione, lo schermo sarà vuoto.

REALISMO ESTREMO

L'interfaccia di *Kane & Lynch* è ridotta all'osso, per offrire al pubblico un'esperienza quanto mai cinematografica e realistica. Non ci sono barre o altri sistemi per controllare lo stato di salute dei personaggi. Del resto, dopo tre o quattro colpi d'arma da fuoco sarete spacciati. Come accadeva in *Hitman: Blood Money*, la fine sarà annunciata dallo schermo che diventa gradualmente rosso.

Se Kane muore in azione, vedrete un flashback rivelatore che riguarda la sua vita.

Nessuno dei componenti della squadra riuscirà a trasportare più oggetti di quanti potrebbe un normale essere umano.

La grafica è molto dettagliata e intrigante già in queste fasi di sviluppo.

"I MECCANISMI DI GIOCO CONSENTONO DI ENTRARE SUBITO NELL'AZIONE"

Nei due livelli mostratici, abbiamo osservato chiaramente come, oltre al fluido e concitato combattimento di squadra, un altro punto di forza di *Kane & Lynch* sia l'importanza che ricoprono i caratteri dei due protagonisti nel modo di affrontare le missioni.

Lynch, che come si scriveva, non sarà nelle vostre mani a meno che non giochiate nella modalità cooperativa a due, tenderà a comportarsi secondo la sua natura schizofrenica, e sarà portato a optare per le azioni di forza. È un tipo che tende a perdere il controllo e a diventare violento, perciò non sarà facile convincerlo ad agire furtivamente. Dovrete tenerlo a mente, quando si tratterà di affrontare certi tipi di missione.

Nel primo livello presentato dagli sviluppatori di IO Interactive, Kane e Lynch dovevano infiltrarsi in un night club di Tokyo e rapire la figlia di un importante esponente della Yakuza. Il locale era graficamente molto dettagliato, con splendide texture e sofisticati giochi di luce, e il comportamento della folla davvero molto realistico. Al contrario di quanto avveniva in *Hitman: Blood Money*, non solo ora la folla è più consistente, ma non si sposta per farvi passare. Dovrete lavorare di gomiti e intrufolarvi di taglio tra la gente. tale caratteristica sarà utile ai vostri nemici quanto a voi, perché a entrambi verrà data la possibilità di confondersi tra i presenti, in caso di necessità.

Una volta oltrepassata la sala gremita e imboccata una scala, i due raggiungevano l'obiettivo e Lynch non esitava a colpire la donna, facendole perdere i sensi. Dopo un furioso battibecco, che mostrava ulteriormente i caratteri opposti e il difficile rapporto tra i protagonisti, i due la portavano via e riuscivano a farsi strada tra la folla, sparando in aria per disperderla. Quanto al secondo livello mostrato dagli sviluppatori, ci ha permesso di dare un'occhiata più da vicino al combattimento di squadra, giacché, oltre a Kane e Lynch erano presenti altri due compagni di team da indirizzare verso gli obiettivi. In questa missione è stato possibile osservare, nel corso di una violenta sparatoria, la sofisticata Intelligenza Artificiale di nemici e alleati e la distruttibilità totale degli ambienti. Le coperture, che siano automobili o colonne, vengono gradualmente annullate dai colpi d'arma da fuoco, e durano solo per un certo periodo, costringendovi poi a cercarne di nuove.

Non sono state annunciate opzioni multiplayer online e il gioco ha ancora bisogno di essere calibrato: d'altra parte, l'uscita è prevista nel corso del 2007 e il tempo c'è. Intanto, quel che è apparso chiaro fin da ora è l'altissimo potenziale di divertimento insito in *Kane & Lynch*. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *SID MEIER'S RAILROADS!*

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Firaxis
- **Genere:** Gestionale
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, 1,1 GB HD, scheda 3D 128 MB DX 9.0c
- **Internet:** www.firaxis.com
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Perché la maestria di Sid Meier potrebbe regalare soddisfazioni anche in un genere di nicchia come quello dei gestionali ferroviari.

Il petrolio è una risorsa di fondamentale importanza.

Acquistare locomotive sempre più potenti è essenziale per rimanere competitivi.

Tutte le città devono essere collegate per poter scambiare risorse.

CHI OFFRE DI PIÙ?

L'acquisto dei brevetti sulle tecnologie viene gestito da un sistema ad aste, per il quale viene fissato un prezzo base in relazione al valore dell'innovazione tecnologica. Al giocatore interessato non resta altro che offrire una somma di denaro più alta degli avversari e, in caso di vittoria, godersi la momentanea superiorità: i brevetti, infatti, rimangono esclusivi per dieci anni, al termine dei quali divengono di pubblico dominio.

SID MEIER'S RAILROADS!

Il treno dei desideri di Sid Meier è in partenza dal binario PC.

PICCOLE CITTÀ CRESCONO
In *Sid Meier's Railroads!*, mano a mano che il volume del commercio aumenterà, le città coinvolte diventeranno più grandi, rendendo possibile la costruzione di infrastrutture più avanzate.

A quanto pare, all'eclettico Sid Meier piace spaziare tra diversi temi. Dopo pochi mesi dall'uscita nei negozi dell'espansione *Warlords* di *Civilization IV*, firma un gioco gestionale centrato, questa volta, sui trasporti su rotaia.

Sid Meier's Railroads! è ambientato durante il periodo storico della seconda rivoluzione industriale, compreso tra il 1830 e il 1950. Vestirete i panni di uno dei tanti magnati dell'industria ferroviaria, con l'obiettivo di ottenere il dominio sul mercato. Il punto di partenza del vostro futuro impero sarà una cittadina, da collegare agli altri insediamenti e ai luoghi di estrazione delle materie prime, così da creare una fitta rete di scambi per favorire la diffusione delle risorse e permettere che vengano lavorate, per poi essere immesse sul mercato. Le molteplici città della regione avranno diverse esigenze, secondo cui si potranno specializzare nel trattamento di determinate materie prime, attraverso la costruzione di infrastrutture dedicate, come per esempio cartiere o acciaierie. Costruire, però, sarà solo il primo passo per arricchirsi. Attraverso un'oculata gestione delle proprie finanze, infatti, occorrerà investire sugli aggiornamenti tecnologici, i cui brevetti verranno venduti all'asta non appena scoperti, e ottimizzare i tempi di spedizione comprando locomotive sempre più potenti. Sarà addirittura consentito acquistare pacchetti azionari dai propri avversari, per rafforzare ulteriormente la propria stabilità economica.

"LA CREAZIONE DELLE LINEE FERROVIARIE RICHIEDE UN SEMPLICE CLIC"

Stando a quanto abbiamo constatato, l'amministrazione delle città non obbliga a impegnarsi in una minuziosa microgestione di ogni singolo parametro. Anche l'interfaccia, in controtendenza con i luoghi comuni del genere, è intuitiva. Al giocatore vengono presentate, in modo molto ordinato, tutte le informazioni necessarie per gestire al meglio le proprie risorse e la creazione delle linee ferroviarie richiede un semplice clic, senza bisogno di menu complessi. Tale scelta, pur ampliando il potenziale pubblico di *Railroads!*, rischia di alienarsi le simpatie degli appassionati più intransigenti dei gestionali, abituati a controllare ogni aspetto e ad avere un livello d'interazione maggiore con il mondo simulato.

La longevità di *Sid Meier's Railroads!* è ampliata dalla possibilità di scegliere vari scenari di gioco, che spaziano dall'America del Nord fino a stati europei come la Francia e la Germania. La varietà si direbbe garantita anche grazie alla modalità multiplayer via Internet o LAN, per sfidare altri magnati in carne e ossa confrontandosi con intelletti non computerizzati.

Il risultato è un gioco con molte frecce al proprio arco, che potrebbe rivelarsi una gradita sorpresa in questo genere di nicchia.

GUILD WARS NIGHTFALL

GMC scopre per i suoi lettori tutte le arabeggianti sorprese di *Nightfall*, il terzo capitolo della saga di *Guild Wars*.

SONO passati solo pochi mesi da quando ArenaNet ha festeggiato il traguardo delle due milioni di copie vendute di *Guild Wars* e del seguito *Guild Wars Factions*. Non ci voleva Nostradamus per predire il successo di un ottimo MMORPG con iscrizione gratuita come questo, ma due milioni di copie vendute nel mondo sono sorprendenti, per un MMORPG che non abbia nel titolo la parola "Warcraft".

ArenaNet è ora al lavoro sul suo progetto più ambizioso: *Guild Wars Nightfall*, la terza campagna che introdurrà la nuova terra di Elona, ben due classi giocabili, gli Eroi e – soprattutto – una ricca trama degna di un bel romanzo fantasy, che ci porterà nel cuore stesso delle tenebre. Per scoprire cosa sta succedendo, abbiamo raggiunto il quartier generale di ArenaNet, vicino a Seattle, alla ricerca della storia che nessun altro vi potrebbe raccontare.

"È meglio cambiare e rischiare tutto, senza pensarci su troppo, piuttosto che andare timidamente a tentoni": è la prima frase di Daniel Dociu, direttore artistico di ArenaNet, che esordisce così parlando del suo personale approccio nell'ideazione delle nuove creature di *Guild Wars Nightfall*. E mentre Daniel si prepara a stupirci, uno dei suoi artisti ci mostra un disegno: un mostro enorme, pieno di braccia; qualcosa che assomiglia a una manciata di cavallette infilate dentro un cappotto di mezza stagione, più che a un mostro della fantasy classica.

È uno studio di creatura davvero dettagliato, forse un po' troppo elaborato per essere renderizzato e animato all'interno di un gioco di ruolo online, ma questo non sembra scoraggiare Dociu, la cui filosofia sul design è di spingere i limiti della fantasia "più in là", e poi preoccuparsi di creare la tecnologia che li possa animare.

Diversamente da ogni altro MMORPG, *Guild Wars* non richiede un abbonamento mensile, ma si basa su un modello di business in cui solo i "capitoli" della saga sono a pagamento. Dopo aver lasciato passare parecchi mesi tra il primo *Guild Wars* (ribattezzato con il sottotitolo *Prophecies* per distinguerlo dagli altri capitoli) e *Factions*, gli sviluppatori hanno deciso di pubblicare una nuova campagna ogni sei mesi: *Nightfall* uscirà a fine ottobre, e ArenaNet è già al lavoro sul quarto capitolo.

L'aspetto più piacevole di questo sistema è che potete giocare ogni capitolo in modo indipendente rispetto agli altri: non ci sarà alcun problema né limitazione se acquisterete *Guild Wars Nightfall* senza aver giocato a *Prophecies* o *Factions*, anche se ovviamente i "veterani" potranno importare i loro personaggi da uno all'altro.

Nightfall è stato pensato alla fine del 2005, con l'idea di creare una nuova ambientazione immediatamente riconoscibile, un po' come lo è stata quella del lontano Oriente di *Factions*. Ricordando che una porzione di Tyria, il continente introdotto nel primo capitolo, era un arido deserto, il team artistico ha pensato a una nuova terra che espandesse quell'ambiente. Usando il Nord Africa come musa ispiratrice, il primo passo di Dociu e del suo staff è stato quello di ricreare gli ambienti della savana africana.

SEGNI PARTICOLARI

Sviluppatore: ArenaNet
Casa: NCsoft
Internet: www.guildwars.com
Uscita prevista: Fine ottobre 2006

I MOSTRI DI NIGHTFALL

Le creature e i nemici che combatterete in *Nighfall* prendono ispirazione dall'ambiente e dalla mitologia africana. Il Boarilla è un misto tra un maiale e un gorilla, mentre il Griffin è la ricostruzione di una bestia mitologica dell'antico Egitto.

L'engine di *Nightfall* è stato aggiornato per fare un uso migliore delle caratteristiche delle DX9, come la gestione avanzata dell'illuminazione.

Strutture primitive fanno da contorno al paesaggio della terra di Kourna.

"*Nightfall* è un'apocalisse, un vero punto di non ritorno" – Jeff Strain, co-fondatore di ArenaNet.

"Il sistema di combattimento è più fluido e intricato di quello di *Oblivion*"

IL NUOVO MONDO

Il continente di *Nightfall*, chiamato Elona, affonda le proprie radici nel Nord Africa, nell'Egitto, nel Medio Oriente e persino nella cultura islamica. Elona è diviso in cinque regioni: Istan, Kourma, Vabbi, Desolation e il Realm of Torment (il Reame dei Tormenti).

Ogni zona prende ispirazione da diversi aspetti della vita africana, che si riflette sia nell'aspetto dei luoghi, sia in quello dei personaggi. Per esempio, Istan è la regione di partenza per le nuove reclute di *Nigthfall* e, ispirandosi all'antico Egitto, è piena di piramidi e sfingi. In questa regione troverete anche il porto di Kamadan, che è il punto di partenza dei personaggi di *Prophecies* e *Factions*.

I nuovi personaggi cominciano la loro avventura in un ambiente sereno, che diventerà presto ostile. Istan esiste proprio per "iniziare" i giocatori alla nuova terra e insegnare loro le sottili differenze con i capitoli precedenti; qui potrete accumulare un numero sufficiente di livelli per essere pronti a affrontare il resto del mondo. Da Istan ci si sposta verso Kourna, l'area ispirata alla savana africana. I suoi abitanti sono molto più poveri di quelli di Istan, al punto che la maggior parte di loro vive in misere capanne di fango: questo evidente segno di oppressione è il primo accenno al fatto che Elona non è proprio il paradiso che può sembrare a prima vista.

"*Nightfall* è un'apocalisse" spiega Jeff Strain, uno dei tre fondatori di ArenaNet che, nella sua esperienza in Blizzard, era direttore del team di programmatori di un certo *World of Warcraft*. L'apocalisse viene scatenata dalla "solita" forza maligna che sembra essere un elemento costante di qualsiasi GdR, e che costringe gli eroi a sguainare le proprie spade e a difendere gli inermi abitanti delle loro sfortunate lande. Ciò che non è tradizionale è il *modo* in cui il male si espande e infetta il mondo stesso: la terra diventa sempre più oscura e inospitale, e almeno in un caso, il male avvolgerà e contaminerà una regione che precedentemente era "libera". Alcune province pagheranno un conto salato a causa di questo male.

La terza regione dell'itinerario, Vabbi, sembra emersa da una favola de "Le Mille e Una Notte". Per iniziare, è piena di magia: troveremo castelli fluttuanti e librerie con fontane incantate in cui scorrono testi come se fossero acqua corrente. Numerose piscine e una flora lussureggiante faranno da contorno al paesaggio della terra più ricca di Elona.

Tuttavia, dopo un evento che verrà "scatenato" nel gioco, dovrete ritornare a Vabbi, e la situazione non sarà più così piacevole. Erosa dal male, le sue immense torri saranno crollate e in rovina; il cielo sarà diventato tetro e la vegetazione consumata e distrutta. Alcune piccole aree isolate avranno resistito alla forza dell'oscurità e saranno piene di luce: attraversandole, sarà possibile vedere come erano i luoghi durante i loro giorni più gloriosi.

Potete immaginare perché questa terra è chiamata Desolation...

La Dervish può lanciare incantesimi legati al freddo e alla terra.

DERVISH VS. PARAGON

DERVISH

CHI SONO: Dei guerrieri religiosi. Riconoscerete e prima vista un Dervish grazin alle vesti robuste e alle vistose lamn che pendono da esse.

ARMA: Fnlce. Di quelle grosse...

STILE DI COMBATTIMENTO: In mischia, i Dervish si gettano in battaglia comn una trottola, causando danni n tutti i nemici nel parnggi grazin alle lame che fanno ruotare a velocità mostruose.

ABILITÀ: Sono dnl guaritori; i Dnrvish possono curare sé stessi e i loro compagni anche durante i combattimenti. Sono specializzati in magin n base di freddo n di terra n interagiscono con le proprie abilità naturali. Per esempio, una magia può rallentare i nemici mentre un'nltra può far trasformare temporaneamente il Dervish chn in lancia in une "incarnazionn" in terra di una dnlle cinque divinità di Tyria, inclusi elcuni dnl suoi poteri.

CURIOSITÀ: L'idea di creare i Dervish è nata da un'intensa sessione di *Factions*. Originariamente, il personaggio doveva essere un maestro di Kung-Fu, me successivnmente fu trasformato in un prete guerriero.

PARAGON

CHI SONO: Anche in questo caso, parliamo di guerrieri "santi". I Paragon hanno un aspetto engnlico, ma rimnngono distaccati in battaglia, preferendo attaccare i nemici da distanza.

ARMA: Lancia

STILE DI COMBATTIMENTO: Combattono e distanza. I Pnragon stanno lontani dnll'azione e scagliano, con una mira mortale, le loro devastanti lance.

ABILITÀ: I Pnragon utilizzando Gridi, Canti ed Echi. I Gridi sono più o meno dnlln magie dirette (come creare uno scudo); i Canti sono associati a un'nzionn (come pnr esempio guarire un personnggio quando questi usa una particolare abilità); gli Echi sono incantesimi che vengono attivati quando un Grido o un Canto termina. I Paragon sono fortemente associati nl fuoco n ai fulmini.

CURIOSITÀ: I Paragon sono i personaggi più nlti mai npparsi in *Guild Wars*. Quando lanciano un Grido o un Canto sul campo di battaglia, li vedretn aprire le ali n sollevrsi in eria, mostrandosi nncora più imponenti.

I CAPITOLI PRECEDENTI

GUILD WARS: PROPHECIES
Uscito il 26 nprlln 2005, il primo capitolo della sagn introduce il continente di Tyria e sei classi di personaggi: guerriero, ranger, negromante, monaco, mesmer ed elementalista.

GUILD WARS: FACTIONS
Uscita il 28 aprile 2006, questa nuovn campagna è embientata nel nuovo continente di Cantha. Dun ln nuove classi introdotte: l'assassino n il ritualistn.

Continuando il viaggio attraverso le regioni di Elona, la situazione andrà peggiorando: si arriverà a Desolation, in cui si vedranno i segni più tragici della presenza del male nel continente. Un arido deserto, costellato da pozze di acidi tossici, disabitato se non per enormi mostri, yeti e insetti cavalcabili. Avete letto bene, "cavalcabili": sono l'unico "mezzo" per superare le pozze tossiche senza riportare danni. Anche se, in effetti, non li cavalcherte proprio, ma vi farete "ingoiare" e viaggerete al loro interno.

L'ultima regione, il Realm of Torment, è esterna al nuovo continente, al di fuori dello spazio fisico – potete chiamarla tranquillamente "Inferno" – desolata, terrificante e abitata da creature malvagie: oltretutto non sarà possibile "mapparla", in quanto una fitta nebbia ricoprirà le zone già attraversate (come in un RTS). Si tratta di un mondo orribile, dove più che nemici troverete degli spaventosi mostri fatti di organi e arti messi insieme alla rinfusa.

ALLA RICERCA DI UN EROE

Nightfall è più grande di un terzo rispetto a *Factions*, con oltre 20 missioni, cinque in più del capitolo precedente. La campagna includerà tre nuove missioni "Challenge" e una nuova "Elite". Queste sono di facile accesso, dato che non richiedono più al giocatore di essere membro di un'alleanza che deve tenere nelle proprie mani una città del mondo.

Durante l'avventura principale, completare le quest assegnatevi avrà notevoli conseguenze su quello che potrete fare in seguito (per esempio, quando un commerciante molto importante, prima di vendervi determinate mercanzie, vi chiederà di aiutarlo a trovare il fratello), oppure potrete partecipare a delle cene "esclusive", ovvero dei minigiochi in cui bisognerà ravvivare la festa con le proprie danze o bevute. Nei giochi delle bevute sarà necessario rubare il maggior numero di drink agli altri commensali, ed entro un certo limite di tempo. Più alcool si consumerà, però, più sfocato diventerà lo schermo!

Come abbiamo scritto, ci saranno due nuove classi e oltre 300 abilità. Tuttavia, una delle novità più intriganti è l'introduzione degli Eroi, dei fedeli alleati controllati dal computer che vi seguiranno costantemente durante le quest e occuperanno persino un'importante posizione nello sviluppo della trama. Sarà consentito scegliere tra ben 20 Eroi, che verranno sbloccati progredendo nell'avventura. Ovviamente, potrete migliorare le abilità del vostro alleato, l'equipaggiamento in suo possesso e assegnargli una classe secondaria. Alcune quest richiederanno l'uso di un certo Eroe piuttosto che un altro, quindi dovrete scegliere chi portare con voi.

Sarà possibile, inoltre, configurare la loro personalità in aggressiva o difensiva, e indirizzarli all'interno del territorio in zone particolari – un bel passo avanti rispetto ai PNG "bot" dei primi due *Guild Wars*, e un altro ottimo motivo per non vedere l'ora che *Nightfall* arrivi presto nei negozi!

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese Pape, si diletta con le schede video. Ne ha provate parecchie probabilmente tra le ultime prima che, finalmente, si rendano disponibili i primi acceleratori DirectX 10. Per movimentare la sezione, non manca il test di una scheda madre e di un mostruoso portatile che quasi ha causato un'ernia al baldo esperto dell'hardware durante il trasporto.

VISTA: E L'AUDIO?

DEVO confessarvi che nutro una passione sconfinata per l'audio: potrei definirmi un "audiofilo", per certi versi, anche se ho un po' paura di paragonare il mio impianto a quello delle catene audio splendide - e costose quanto un appartamento - che si vedono nelle copertine delle riviste specializzate.

Un utente PC che ha questa passione (quando non degenera in vera e propria "malattia"!) può utilizzare il proprio computer come sorgente audio senza compromessi. Invece di spendere migliaia di euro per comprare una meccanica di lettura di altra qualità, e altrettanti per un processore di segnali, è possibile delegare tali incarichi alla CPU e alla scheda audio: pur non riuscendo a raggiungere il massimo della qualità audio (a meno di investirci tanti soldi quanti ne servirebbero per una macchina sportiva, nuova per giunta), si possono risparmiare parecchie migliaia di euro, ottenendo risultati paragonabili a quelli di un impianto senza compromessi, a patto di saper scegliere con una certa oculatezza la scheda audio.

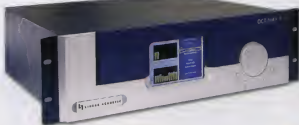
Con Windows Vista, Microsoft compirà un ulteriore passo in avanti, tanto che Media Center sarà in grado di svolgere non solo le funzioni di lettura dei media e decodifica dei segnali compressi, ma anche di sostituire il processore audio dedicato senza bisogno di hardware aggiuntivo. Su AVSforum (uno dei principali forum di riferimento per gli appassionati di audio su PC), è intervenuto Amirm, che con il suo team in Microsoft si occupa dello sviluppo di alcune sezioni di Vista, in particolare sulla gestione dei segnali digitali. Il messaggio originale lo trovate all'indirizzo **www.avsforum.com/avs-vb/showthread.php?t=713073** (in inglese), ma faremo un breve riassunto dei concetti espressi, in modo da anticiparvi cosa cambierà per l'utente finale. Prima di tutto, saranno disponibili a ogni utente alcune applicazioni possibili ora solo con hardware dedicato: per esempio, la simulazione di un ambiente surround con solo due casse e soprattutto quando si ascolta con le cuffie (una peculiarità che ha reso intriganti le schede audio X-Fi anche per chi non possiede un sistema 5.1), ma anche l'upmixing (il procedimento per cui da un segnale stereofonico o addirittura monofonico si passa al 5.1), che potranno essere espansi su tutte le casse disponibili nel sistema.

Personalmente, però, sono particolarmente interessato dalle potenzialità del sistema di "Room Correction". Fino a ora, per calibrare un sistema multicanale, era necessario dotarsi di un sintoamplificatore di qualità, oppure rassegnarsi e andare a spanne modificando volumi e fase di ogni canale a orecchio. Con Vista, invece, la correzione in tempo reale sarà automatica, e basterà un semplice microfono da pochi euro per tarare in maniera adeguata l'emissione di ogni canale, ottimizzando al massimo il sistema audio. Volendo, è possibile dotarsi di un microfono migliore, ottenendo risultati di gran lunga superiori e, a detta di Amirm, molto vicini a quelli raggiungibili con processori audio che possono facilmente costare più di 10.000 euro.

L'aspetto più intrigante è che queste correzioni verranno fatte in tempo reale, sfruttando nemmeno il 5% della potenza di una CPU a 3 GHz. A queste particolarità, si aggiungono funzioni meno "esoteriche" e già diffuse in molte schede audio, ma che grazie a Vista saranno integrate direttamente nel sistema operativo. Per esempio, potrà occuparsi della gestione dei bassi, della simulazione di canali virtuali (emulando la presenza di un canale centrale in configurazioni a sole quattro casse), e anche il controllo della dinamica, evitando ampie escursioni che, soprattutto durante la visione dei film, possono far alzare improvvisamente il volume durante la visione, facendo saltare sulla sedia non solo gli spettatori, ma anche i vicini di casa.

"Vista si sta dimostrando una soluzione completa per quanto riguarda la gestione del sistema audio"

Vista si sta insomma dimostrando una soluzione completa per quanto riguarda la gestione del sistema audio; se le promesse verranno mantenute, si può ipotizzare di realizzare un'ottima catena audio senza spendere un euro in sorgenti e processori audio/video; tutto il budget potrà essere investito in un amplificatore di alta qualità e nelle casse, mentre per il resto ci penserà un più economico PC dotato solo di una scheda audio con dei buoni convertitori.

■ Processori audio come questo possono costare parecchie migliaia di euro. Una CPU è in grado di fare lo stesso lavoro via software, usando solo una piccola percentuale delle sue capacità.

DYNAMIC PC NOSFERATU 2 SLI

- **Produttore:** Dynamic PC
- **Distributore:** Dynamic PC
- **Internet:** www.dynamicpc.it
- **Prezzo:** € 3 710

■ Dalle immagini può non sembrare, ma il Nosferatu 2 è *veramente grande!*

QUANTO bisogna spendere per un portatile capace di "dare la birra" alla maggior parte dei desktop? Tanto, forse troppo. Nel caso di Dynamic PC, si tratta di circa 3.800 euro, una cifra da capogiro, ma che permette di portare sempre con voi un concentrato di tecnologia in grado di competere a testa alta in qualsiasi benchmark con le migliori macchine da gioco. Dovrete certo scendere a qualche compromesso, a iniziare dai ben sei chili di peso e da un'autonomia che non vi permette di stare più di un'ora e mezzo staccati dalla rete elettrica, ma sicuramente non potrete lamentarvi dalle prestazioni, anche in campo ludico.

Queste ultime sono infatti assicurate da un AMD64 Turion Mobile funzionante a 2,2 GHz coadiuvato da ben 2 GB di RAM, che vi permetterà di affrontare qualsiasi compito in maniera più che agevole. La rapidità di esecuzione dei giochi è assicurata da ben due GeForce 7800 GTX in configurazione SLI, che si avvicinano allo stato dell'arte per qualità visiva e frame rate. Tale potenza video si rivela praticamente indispensabile, considerando che il display da 19" funziona a una risoluzione di 1680x1050, molto vicina al formato HDTV 1080p (1920x1080 in Progressive Scan), e capace di mettere in crisi anche le GPU più veloci al massimo del dettaglio grafico.

Nel caso del Nosferatu, non si notano problemi di sorta, ovviamente, e anche i titoli più esigenti riescono a girare senza alcuna incertezza. La loro spettacolarità è inoltre esaltata dal rivestimento Glare, che rende il display "luccicante", a volte fastidioso per i riflessi che può generare, ma indubbiamente esaltante da vedere in condizioni di luce ottimali. Siamo rimasti delusi dalla mancanza, nella configurazione da noi provata, di due dischi in RAID: non che siano fondamentali, ma dato il prezzo, ci aspettavamo il top in ogni settore, e un solo disco ci ha lasciati perplessi, soprattutto visto che è di "soli" 90 GB, pochini per gli standard attuali.

> "Dovrete certo scendere a qualche compromesso, a iniziare dai ben sei chili di peso"

Per il resto, c'è poco da dire: ci sono tutte le porte di espansione che si potrebbero desiderare, dall'interfaccia Wi-Fi alla connessione RJ-45, senza dimenticare i vari USB 2.0, FireWire e lo slot 7-in-1 che accetta praticamente ogni tipo di scheda di memoria oggi conosciuta. Il lettore ottico è ovviamente un DVD, e funge anche da masterizzatore, come ormai quasi tutte le unità disponibili sul mercato. Eccellente la comodità di utilizzo, garantita da un'enorme tastiera a dimensioni reali e da un touchpad incredibilmente preciso e, soprattutto, sovradimensionato, perfetto per qualsiasi utilizzo – a parte il gioco, ovviamente. Se desiderate una macchina portatile e (quasi) senza compromessi, il Nosferatu 2 SLI è sicuramente un ottimo candidato, anche se a nostro avviso il prezzo è troppo elevato, nonostante l'eccellente configurazione.

Si possono trovare dei notebook di prestazioni paragonabili, ma più economici, e talvolta anche più leggeri.

Una macchina incredibilmente potente, ma che dato il prezzo potrebbe offrire qualcosina in più. È possibile variare, fortunatamente, la configurazione verso l'alto o il basso, in relazione alle proprie esigenze.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

L'ENNESIMA TV WONDER

ATI ha avviato la produzione della scheda TV Wonder 650, la prima basata sul nuovo chip Theater Pro 650, in grado di acquisire sia i segnali TV analogici, sia quelli digitali. Munito di unità di rendering video capaci di sgravare la CPU in fase di registrazione e riproduzione dei canali DVB-T in alta definizione, il Theater 650 Pro decodifica i formati MPEG2 e H.264, applicandovi un filtro digitale di riduzione del rumore e un algoritmo 3:2 pull down utile a migliorare la visualizzazione su monitor dei segnali interlacciati.

In Europa il chip arriverà grazie a una scheda Sapphire munita di doppio sintonizzatore, telecomando compatibile con XP Media Center 2005, EPG e driver anche per Windows Vista, adatti ad integrare le finestre video all'interfaccia Aero, facendo uso di trasparenze.

UN RAZER INASPETTATO...

Nasce dalla collaborazione con Razer il nuovo mouse Microsoft Habu. Ereditando in parte le forme del Gaming Laser del 2005,

l'Habu è il primo mouse munito di sensore ottico Razer pensato specificatamente per i giocatori che utilizzano la mano destra. La nuova

FOXCONN GEFORCE 7600 GT

Produttore: Foxconn
Distributore: Foxconn
Internet: www.foxconn.it
Prezzo: € 179

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 12
Vertex Pipeline: 5
Bus: 128 bit
Frequenza core: 500 MHz
Frequenza RAM: 1.4 GHz

La piccola ventola non genera troppo rumore, ma rimane in ogni caso udibile.

DOPO l'esordio con le schede madri, Foxconn ha finalmente deciso di invadere anche il settore delle schede video. Il primo esemplare arrivato in redazione è un modello piuttosto economico, ma in ogni caso capace di prestazioni dignitose.

La scheda in questione è basata sulla GPU 7600 GT di NVIDIA, che come sappiamo è caratterizzata da 12 Pixel Pipeline, cinque Vertex Pipeline, una frequenza di 500 MHz per il core e di ben 1,4 GHz per le RAM. A rallentare il tutto ci pensa, purtroppo, un bus a soli 128 bit, l'unica vera differenza di nota dai modelli più costosi della stessa gamma. Sulla confezione, troneggia il logo Windows Vista Ready, ma al contrario delle aspettative, non è supportato il protocollo HDCP per la visualizzazione dei film in HD, che prima o poi diventerà un requisito indispensabile per godere alla risoluzione originale i video che verranno distribuiti su Blu-ray e HD-DVD. Niente di grave, considerando che sono ancora pochissime le schede video che possono vantare questa peculiarità, ma quel logo è a nostro avviso leggermente fuorviante. La vostra attenzione in ogni caso sarà focalizzata sugli altri "strilli", ben più interessanti e che non lasciano dubbi di interpretazione: all'interno della piccola confezione troverete un joypad USB (economico, ma tutto sommato dignitoso) e due programmi, Virtual Drive v10 e Restore IT v7.0, non indispensabili, ma che in ogni caso risultano molto utili (il primo emula i lettori CD/DVD, il secondo crea backup di sistema). Foxconn ha rispettato in tutto e per tutto il design di riferimento proposto da NVIDIA, e ha preferito distinguere il proprio prodotto dalla concorrenza non per un sistema di dissipazione particolare o per frequenze particolarmente spinte, ma offrendo qualcosa in più all'interno della scatola, tenendo il prezzo relativamente basso (meno di 180 euro). A nostro avviso, la X1800 GTO rimane una scelta leggermente migliore, ma bisogna dire che ormai non è facilissima da trovare, e che il distacco in termini di prestazioni non è in ogni caso troppo marcato.

> "Nella confezione troverete anche un joypad USB"

Piuttosto economica, ma adeguata a giocare a basse risoluzioni e senza attivare l'AntiAliasing. Il joypad e il software allegati potrebbero renderla un'offerta molto allettante.

6½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

periferica Microsoft sfrutta una risoluzione massima di 2000 DPI e una connessione USB a 16 bit per catturare 7080 campioni al secondo, assecondando le accelerazioni più esasperate, prossime ai 20-G. Piedini di teflon, tasti per variare al volo la risoluzione, due pulsanti laterali e una fascia di gomma illuminata da led completano un prodotto che, nelle intenzioni di Microsoft, dovrebbe dare serio filo da torcere al G5 di Logitech a partire da metà ottobre.

...E DUE NUOVI LOGITECH

I mouse MX e VX Revolution, pur non essendo specificatamente rivolti ai videogiocatori, vantano un design e alcune funzionalità degne di nota. Entrambi utilizzano una rotella in lega leggera collegata a un motore chiamato SmartShift, capace di regolare la frizione e la modalità di scorrimento più adatta alle varie applicazioni. La seconda rotella presente nel modello MX, dalle medesime caratteristiche, può essere utilizzata per scorrere lateralmente i documenti, o per passare rapidamente tra le varie applicazioni. Entrambi wireless, muniti di batteria al litio ricaricabile e di sensore laser, i due mouse si differenziano per le dimensioni: il più voluminoso MX è pensato per i desktop, mentre il modello VX, più piccolo e privo di rotella laterale, è più adatto ad accompagnare i notebook.

MSI RX1900

- **Produttore:** MSI
- **Distributore:** MSI
- **Internet:** www.msicomputer.com
- **Prezzo:** € 519

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 48
Vertex Pipeline: 8
Bus: 256 bit (ringbus)
Frequenza core: 620 MHz
Frequenza RAM: 1.450 MHz

HA senso al giorno d'oggi acquistare una scheda video con 512 MB di memoria? La risposta non è ovvia dato che, come sapranno i lettori più esperti, 256 MB bastano per contenere tutte le texture della maggior parte dei titoli, per lo meno se non si supera la risoluzione di 1280x1024, quella della maggior parte degli LCD attualmente sul mercato.

Certo, se si vuole spingere *Half-Life 2* a 2560x1600, o anche solo a risoluzione HD (1920x1080), avere mezzo GB di memoria installata aiuta parecchio, ma si tratta di casi limite, nei quali il prezzo della GPU diventa irrilevante rispetto a quello del display. È quindi molto interessante la scheda di MSI, una X1900 XT con soli 256 MB, che si avvicina tantissimo, come prestazioni, al modello XTX da 512 MB. Le frequenze sono leggermente più basse, circa 620 MHz per il core e 1.450 per la RAM, ma basta un piccolo overclock per "tirarle" a quelle di una XTX (650/1550 Mhz): il dissipatore è infatti lo stesso della sorella superiore, e non si presenta alcun problema di surriscaldamento anche portandola fuori specifiche.

> "MSI ha incluso nella confezione *Heroes of Might & Magic V*"

Il voluminoso dissipatore permette di overclockare di qualche punto percentuale senza grossi problemi.

MSI ha ben pensato di includere anche un gioco, *Heroes of Might & Magic V*. La scelta può sembrare bizzarra, dato che non è certo il primo titolo che ci viene in mente per mostrare i muscoli della GPU, ma la sua qualità è molto elevata, e i fan degli strategici a turni saranno molto soddisfatti!

Considerato il prezzo, dobbiamo ammettere che la soluzione di MSI è una delle migliori proposte sul mercato, per chi vuole giocare bene senza svuotarsi il portafoglio né aver la pretesa di giocare su un HDTV con supporto Full HD.

Pur non stabilendo alcun record di velocità, si attesta fra le schede video dalle performance più elevate. Se non vi interessa giocare a risoluzioni stratosferiche, ne rimarrete sicuramente soddisfatti, anche se il prezzo è elevato. **7½**

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

DVDRW ULTRALEGGERI

Plextor ha annunciato un masterizzatore esterno DVD in grado di scrivere su tutti i supporti single e dual layer traendo tutta l'energia necessaria dalla porta USB 2.0. Pesante solo 250 grammi e dotato di un design sottile il PX-608CU è il compagno ideale dei notebook ultraportatili che, per ridurre al massimo le dimensioni e i consumi, sono privi di unità ottiche. Il PC-608CU è munito di una cache da 2 MB, un caricamento slot-in ed è compatibile anche con i dischi DVD-RAM.

RAM PER CROSSFIRE

Chi preferisce utilizzare RAM certificate per ottenere la massima stabilità da ogni tipo di motherboard apprezzerà certamente le nuove OCZ CrossFire, delle memorie DDR2 la cui compatibilità con il chipset Xpress 3200 è stata verificata dalla stessa ATI. Operanti alla velocità di 800 MHz e caratterizzate da valori di latenza 4-4-4, le PC2-6400 CrossFire utilizzano un dissipatore XTC griffato con i colori e il logo dell'azienda canadese, che farà la felicità dei possessori di case con finestra. I kit dual channel saranno disponibili in formati da 1 o 2 GB e verranno coperti da una garanzia a vita.

UN ASUS DA GIOCO

Nel disegnare le caratteristiche del PG191 Asus ha tenuto in gran conto le necessità dei videogiocatori. Il monitor integra infatti, oltre a due speaker da 10 watt, anche un subwoofer cilindrico da 15 Watt posto nel retro del pannello LCD, e la tecnologia Trace Free capace di ridurre il

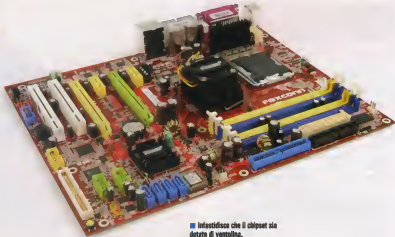
FOXCONN 975X7AB

- **Produttore:** Foxconn
- **Distributore:** Foxconn
- **Internet:** www.foxconn.com
- **Prezzo:** € 239

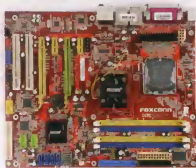
DIETRO un'impronunciabile sigla, si nasconde la proposta di Foxconn basata sul chipset 975, ideale per i processori Core 2 Duo. Sopra un circuito stampato di colore rosso, trova ordinatamente posto tutto quello che ci si può aspettare, come due canali IDE, un controller SATA RAID che supporta le modalità 0, 1, 0+1 e 5 e dispone di quattro connettori interni (più uno esterno), due slot PCI-E 16X, capaci di supportare la modalità CrossFire tipica delle schede video ATI.

Ovviamente, non mancano prese USB 2.0 e Firewire, oltre a due connettori Gigabit Ethernet e un chip audio 7.1. Anche alla prima occhiata, noterete la sezione attorno al socket della CPU che, al contrario di altri progetti, è praticamente priva di condensatori, lasciando quindi parecchio "respiro" al processore, la cui aerazione non sarà soffocata. Di contro, infastidisce il fatto che il chipset sia dotato di ventolina, un particolare che potrebbe infastidire chi ama i PC particolarmente silenziosi.

Le prestazioni sono in linea con quanto ci si aspetterebbe da una motherboard con Core 2 Duo installato, e risultano quindi molto elevate. Interessanti anche le sezioni dedicate alla fine taratura delle varie opzioni, che permettono, a chi ne è capace, di spremere a fondo la CPU.

> "Le prestazioni sono in linea con quanto ci si aspetterebbe da una motherboard con Core 2 Duo installato"

■ Infastidisce che il chipset sia dotato di ventolina.

Il tutto è stato studiato in modo da facilitare al massimo anche il ripristino in caso di crash: un pulsante sulla scheda madre è dedicato al reset non solo del computer, ma anche delle impostazioni del BIOS. Risulta utilissimo nel caso in cui, dopo una serie di sperimentazioni, non si riesca più a fare il boot, né ad accedere al BIOS. Se poi neanche il reset si dimostrasse sufficiente, basterà inserire un floppy per sovrascrivere il BIOS con uno perfettamente funzionante. Tutti i parametri di funzionamento possono essere impostati tramite una comoda utility per Windows, che permette di modificare frequenze, voltaggi e anche la velocità di rotazione delle ventole.

Una buona scheda madre, che pur non riuscendo a raggiungere la perfezione della Asus Crosshair (disponibile sia per AM2 sia per 775), si dimostra valida. Purtroppo, il prezzo è troppo vicino a quello della rivale Asus per poter competere sullo stesso campo.

Una scheda madre per Core 2 Duo interessante, che purtroppo ha il limite di costare troppo. Una Crosshair, attualmente lo stato dell'arte, costa all'incirca la stessa cifra, pur offrendo molto di più.

7

tempo di latenza dei cristalli a 2 ms. Il menu OSD permette di passare rapidamente tra le modalità operative dedicate al gioco, alle immagini notturne e ai panorami e di modificare le impostazioni dell'audio adeguandole agli strategici o agli FPS. Lo schermo da 19 pollici ha una risoluzione nativa di 1280x1024, un fattore di contrasto pari a 800:1, una brillantezza di 320 nits, un doppio ingresso digitale-analogico e una webcam da 1,3 Mpixel.

VIDEO INTEGRATO DA INTEL

L'arrivo del chipset G965 ha visto il debutto della GPU Intel GMA X3000, la prima sviluppata da Intel pensando specificatamente alle DX9 e alle DX10. Il processore video integra pixel e vertex shader completamente programmabili, in grado di eseguire rendering HDR senza far uso di emulazione software. Nonostante l'elevata frequenza operativa di 667 MHz, il GMA X3000 non può competere con i Radeon e le GeForce di ultima generazione, ma può eseguire molti dei giochi più recenti, al contrario del diffuso GMA950. La GPU può interfacciarsi tramite HDMI, D-SUB e DVI ed è in grado di accelerare la riproduzione dei filmati MPEG2 in alta risoluzione.
Il supporto del formato H.264 verrà probabilmente conquistato con l'arrivo dei driver futuri, mentre l'aderenza al protocollo HDCP verrà definita dai singoli produttori di motherboard.

RADEON X1950 XTX

- **Produttore:** ATI
- **Distributore:** ATI
- **Internet:** www.ati.com
- **Prezzo:** € 599

Caratteristiche Tecniche

Pixel Pipeline: 48
Vertex Pipeline: 8
Bus: 256 bit (ringbus)
Frequenza core: 650 MHz
Frequenza RAM: 2 GHz

■ Il nuovo dissipatore è molto piacevole alla vista e, soprattutto, silenzioso ed efficiente.

COME poteva ATI starsene con le mani in mano dopo che NVIDIA ha lanciato la sua GeForce 7950? Non stupisce che l'azienda canadese (ora acquisita da AMD) abbia deciso di aggiornare il suo prodotto di punta, la X1900 XTX, chiamandola, con il solito eccesso di fantasia, X1950 XTX. Se però NVIDIA ha realizzato un prodotto radicalmente diverso, mettendo due chip uno sull'altro e realizzando la scheda più veloce in assoluto a singolo slot, ATI ha optato per modifiche molto meno sostanziali, limitandosi a un piccolo aggiornamento dell'architettura.

Esternamente, fa una bella impressione il nuovo sistema di raffreddamento, di colore rosso fuoco, praticamente identico al sistema Arctic Cooling che già da tempo alcuni produttori utilizzavano per le loro versioni della X1900. Tolto quello, però, la nuova scheda sembra identica alla precedente: 48 Pixel Pipeline, 8 Vertex Pipeline, 16 TMU e 16 Rops, proprio come nella precedente "stella" di ATI. Anche la frequenza del core rimane invariata, "limitandosi" a 650 MHz, mentre è la memoria che, grazie all'adozione delle nuove RAM GDDR4, lavora a ben 2 GHz, 450 MHz in più della X1900. Basterà questo mezzo GigaHertz (circa) a far volare la X1950 XTX? Come è facilmente prevedibile, la risposta è negativa.

Sia chiaro, l'ultima nata di ATI rimane in assoluto la soluzione a chip singolo più veloce sul mercato, ma risulta solamente marginalmente superiore alla precedente ammiraglia dell'azienda canadese, e non riesce a competere, per velocità di esecuzione giochi, con la velocissima GeForce 7950 GX2. Certo, mettendone due in modalità CrossFire anche la GeForce più potente deve cedere il passo, e per di più non può contare nemmeno sulla possibilità di abilitare contemporaneamente AntiAliasing e HDR, tuttora prerogativa delle schede ATI, ma il prezzo della configurazione inizia a salire in maniera notevole.

Abbiamo fatto dei test sia in modalità scheda singola, sia in modalità CrossFire, ottenendo valori solo leggermente superiori ai precedenti record sulla stessa piattaforma.

Comprare o non comprare? Se possedete già una X1900, l'upgrade è assolutamente inutile e sconsigliato, mentre se dovete rifarvi il PC e non volete attendere la successiva ondata di GPU DirectX 10, si tratta di una scelta azzeccatissima, sia per i punteggi nei benchmark, sia per il miglior sistema di dissipazione e per il minore stress per l'alimentatore, che grazie alla GDDR4 dovrà sforzarsi di meno per erogare energia alle schede video.

RADEON X1950 XTX

"La memoria grazie all'adozione delle nuove RAM GDDR4 lavora a ben 2 GHz"

La scheda a chip singolo più veloce sul mercato è solo un piccolo aggiornamento della precedente ammiraglia. L'unica differenza degna di nota è la frequenza delle RAM, ora elevatissima, sebbene non basti a innalzare nettamente le prestazioni.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

L'AVVERSARIO DI IPOD

Si chiama Zune ed è il lettore MP3 che, nelle intenzioni di Microsoft, deve detronizzare l'iPod di Apple. Lo Zune, accompagnato da un sistema di acquisto online dei brani chiamato Zune MarketPlace, avrà una capienza di 30 GB e uno schermo da 3,5 pollici utilizzabile anche orizzontalmente, in modo da mostrare i filmati MP4 e WMV in formato 16:9. Disponibile inizialmente in tre colori (bianco, nero e marrone) l'avversario dell'iPod integrerà un ricevitore FM e un controller Wi-Fi tramite il quale sarà possibile scambiare canzoni e file senza utilizzare un PC come intermediario. Microsoft non ha annunciato il prezzo del lettore, che però sarà nei negozi prima del periodo natalizio.

UNA PROMETTENTE 965

Il supporto delle configurazioni Crossfire non è più esclusiva dei chipset Radeon Xpress e Intel 975. MSI ha infatti immesso sul mercato la prima scheda madre munita di chipset P965 e doppio connettore PCI-E 16x. In presenza di un secondo Radeon, il chip MCH della P965 Platinum dedica 16 linee PCI-E allo slot PEG principale e 4 a quello secondario. Questo utilizzo alternativo delle linee PCI-E riduce lievemente le prestazioni grafiche dei due Radeon (che, agendo in sincrono, si assestano sulla velocità della GPU meno rifornita di dati), ma permette di creare delle configurazioni Crossfire perfettamente funzionanti a costi contenuti. La scheda di MSI è completata da un controller audio HD Realtek 883, dal pieno supporto delle memorie DDR2 a 533, 800 e 1066 MHz e dal Southbridge ICH8R, che offre 6 porte SATA 300 configurabili in modalità RAID 0, 1, 5 e 10.

Analisi delle prestazioni

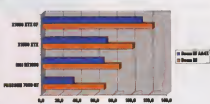
NELL'attesa di passare a un testbed nuovo di zecca, che probabilmente si baserà su un Core 2 Duo, abbiamo ancora messo le mani al nostro amato sistema CrossFire basato su una FX-60 montato su una A8R32-MVP Deluxe di Asus (con chipset Xpress 3200) dotata di 1 GB di RAM.

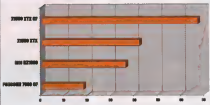
Sebbene la CPU sia la più potente installabile su questa scheda madre (nonché una delle più potenti al mondo, esclusi i nuovi modelli di Intel), il sistema è palesemente frenato dal processore, incapace di macinare abbastanza dati per stare dietro alla scheda video, che si trova in certi casi a dover attendere con impazienza nuovi flussi di informazioni.

In ogni caso, è evidente che la X1950 XTX è la scheda da tenere d'occhio, vista la sua impressionante velocità anche da sola. Una volta affiancata a una sua gemella, il fiume di FPS generato sembra inarrestabile, e se non si raddoppiano i FPS è, come abbiamo indicato, da attribuire al povero FX-60 che non riesce a stare dietro a tanta velocità. Era comunque evidente che il nuovo mostro di ATI prendesse la leadership, mentre stupisce parecchio la qualità della X1900 XT con 256 MB di RAM, che si avvicina molto ai risultati della XTX con 512 MB pur essendo sensibilmente più economica. Potrebbe rivelarsi un'ottima soluzione temporanea per chi volesse rifarsi il PC con l'arrivo di Vista, pur non rinunciando a giocare alla grande sino a quel momento, soprattutto se amate dilettarvi con la pratica dell'overclock, che vi permetterà di tirarla senza problemi ai livelli di una XTX.

Il minor quantitativo di RAM non incide in maniera particolare sulle prestazioni, per lo meno se non ci si spinge troppo in là con le risoluzioni e l'AntiAliasing. Sino a 1600x1200, non si sente la necessità di avere gli altri 256 MB.

La GeForce 7600 GT, infine, è la "piccola" del gruppo, ma si rivela in ogni caso adatta a giocare. Sebbene i risultati possano sembrare bassi, ci teniamo a sottolineare che i test si svolgono a 1600x1200, attivando quando possibile anche l'AntiAliasing: idealmente, un simile acceleratore non dovrebbe essere spinto oltre i 1280x1024, attivando l'AA solo con i titoli meno esosi in termini di risorse hardware. Pur non avendo pubblicato i risultati a questa risoluzione, abbiamo eseguito i test, e possiamo confermare che la scheda non ha problemi a far girare qualsiasi titolo a dettagli medio/alti, anche se gli ultimi motori, come quello di *Oblivion* o di *Call of Juarez*, obbligano a qualche compromesso con la qualità visiva.

DOOM 3

FAR CRY

F.E.A.R.

SISTEMA DI PROVA

Abbiamo testato le schede 3D con una motherboard Asus A8R32-MVP, su cui erano installati un Athlon 64 FX-60 e 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX. I driver erano i più aggiornati al momento della stesura dell'articolo.

ARRIVA IL QUAD CORE

Il processore Kentsfield munito di core quadruplo verrà lanciato da Intel nel mese di novembre con il nome di Core 2 Quadro. Il primo esponente della serie Quadro sarà il Core 2 Extreme QX6700, una CPU per socket 775 prodotta con tecnologia a 65 nm e operante a 2,66 MHz. Nei desktop dei videogiocatori troverà però più spazio il Core 2 Q6600 a 2,4 GHz, con 4 Mb di cache L2 dedicata a ogni coppia di core e un bus a 1066 MHz. I processori quad core includeranno tutte le tecnologie di Intel più note, quali Speedstep, Execute disable Bit, EM64 e Virtualization, e potranno essere utilizzati con le schede 975X e P965 attualmente compatibili con i Core 2 Duo.

UN NUOVO XPC

Non sono certo pensati per gli appassionati delle massime prestazioni hardware, ma gli XPC X100 di Shuttle riescono a integrare in 5 cm di altezza un condensato di tecnologia degno di nota. Il modello più adatto all'esecuzione dei giochi monta un Core Duo a 1,8 GHz, 1 GB di DDR2 a 667 MHz, un hard disk da 3,5 pollici e 250 GB di capienza e un masterizzatore dual layer. A distinguere realmente l'X100 dai concorrenti è, però, l'utilizzo di uno slot MXM per il comparto grafico: di serie, lo slot accoglie un lento Radeon X1400, ma la casa di Taiwan intende produrre dei Radeon X1800 compatibili con tale standard, offrendo ai possessori di questi sottili XPC una futura possibilità di upgrade.

LG KG800 "CHOCOLATE"

Produttore:	LG Electronics
Internet:	www.lge.it
Prezzo:	€ 399

DOPO un fortunoso esordio sul mercati asiatici (300.000 unità vendute in 2 mesi nella sola Corea del Sud), debutta in Italia la linea "Black Label", nuova collezione di LG idealmente destinata a una clientela attenta alla moda.

Punta di diamante è l'elegante KG800 "Chocolate": slide-up piccolo, compatto e leggero, deve il suo nome proprio al look che, nella configurazione "chiusa" lo fa somigliare, per il colore e la lucidità dello chassis, a una tavoletta di cioccolato nero fondente.

I tasti esterni di navigazione (tasti funzione e pad direzionale) sono a sfioramento e, in modalità stand-by, risultano invisibili (normalmente sono retroilluminati in rosso).

Il tastierino numerico interno, protetto dallo slide, è composto da tasti in plastica tradizionali, seppur caratterizzati da un originale look a scacchiera. Il Chocolate è un cellulare GSM triband, collegabile al PC tramite la porta USB oppure mediante Bluetooth. Da un punto di vista "giocoso", il Chocolate si distingue per una buona memoria interna (purtroppo non espandibile) di 128 MB, in grado di contenere una ludoteca di tutto rispetto.

Il terminale, infatti, è compatibile con i giochi Java (la versione italiana contiene, precaricata, una versione elettronica del popolarissimo *Sudoku*). Il display TFT è discreto: ampio e con una risoluzione di 176x720 e 262.000 colori è piuttosto luminoso, non essendo antiriflesso, però, soffre un po' in condizioni di intensa luce ambientale.

Un discorso a parte va fatto per i tasti a sfioramento il cui utilizzo, all'inizio, può risultare ostico. L'assenza di un feedback meccanico, infatti, tende a disorientare l'utente (che, anche semplicemente per navigare nei menu, è portato a premere inutilmente il pulsante più volte). Una volta "presa la mano", però, il controllo con i tasti a sfioramento risulta più preciso e veloce di quello con i pulsanti tradizionali.

Un terminale giocabile e dal look "civettuolo". Il tastierino a sfioramento può risultare ostico, almeno all'inizio. **7½**

- Buona memoria interna
- Il touch pad è molto preciso

- Display non antiriflesso
- Memoria non espandibile

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

QUEI BRAVI RAGAZZI

Cult movie di Martin Scorsese, con uno straordinario Robert De Niro e un indimenticabile Joe Pesci, "Quei Bravi Ragazzi" ha ispirato la realizzazione di una divertente midlet sviluppata da I-Play in collaborazione con Warner Bros. Nonostante la licenza ufficiale, il gioco condivide assai poco con il film, fatta eccezione per l'ambientazione. Il titolo, in effetti, ricorderà (ai lettori più "attempati") una produzione dell'84 di Melbourne House per ZX Spectrum: *Mugsy*. Si tratta, essenzialmente, di un gioco manageriale in cui il protagonista, un giovane gangster alle prime armi, deve riuscire a far carriera all'interno della mafia degli Anni '50, gestendo le proprie risorse (denaro e scagnozzi) in una serie di imprese criminali. Il tutto riuscendo a eludere l'indesiderata attenzione della polizia ed evitando di finire ai pesci per aver perso il rispetto da parte delle altre famiglie mafiose. *Quei Bravi Ragazzi* è avvincente e ben realizzato, e contiene anche un divertente simulatore di poker come [illegible].

Produttore	I-Play
Prezzo:	€ 5
Piattaforme (più diffuse)	N.D.
Versione provata	Nokia 6630
Internet	www.iplay.com

Spregiudicato (e ben realizzato) gioco manageriale ambientato nel mondo della malavita organizzata americana degli Anni '50. **8**

Provato

FIFA 07

Puntuale, come ogni anno, il nuovo episodio della saga calcistica di EA si ripropone in chiave minimalista nell'edizione "mobile" per telefonino. Questa volta, però, il motore grafico, abbandonando l'engine assonometrico che aveva caratterizzato tutti gli episodi precedenti fino al 2006 (fa eccezione *World Cup*, dedicato però ai soli mondiali appena conclusi) raggiunge la piena maturità approdando al vero 3D. Il salto di qualità, peraltro, si fa sentire in termini di onerosità per il piccolo processore del telefonino e il gioco è decisamente meno fluido rispetto agli episodi passati.
FIFA 07 ora è un gioco vero: grafica 3D, tattiche, moduli strategie e un'Intelligenza Artificiale decisamente migliorata avvicinano il titolo a un'esperienza ludica molto simile a quelle dei primi *FIFA* domestici, stile PlayStation. Da segnalare, nelle opzioni di gioco, l'inserimento di 8 "scenari storici", tra cui la rocambolesca rimonta del Liverpool sul Milan nella finale di Champions League del 2005.

Produttore	EA Mobile
Prezzo:	€ 5
Piattaforme.	N.D.
Versione provata	Nokia 6630
Internet	www.eamobile.com

Nuovo episodio, in vero 3D, della serie *FIFA*. Un gioco più maturo e completo, caratterizzato anche da una I.A. migliorata. **7**

La paura fa 60

60 come la serie 60 di Nokia, giunta ormai, con gli ultimi terminali "N" alla sua terza generazione. E in effetti, scoprire di cosa è capace il minuscolo hardware di questi piccoli dispositivi fa paura. Mediante il *Nokia PC Suite* (programma fornito gratuitamente da Nokia per tutti i terminali serie 60), è possibile istallare sul proprio telefono una quantità esorbitante di applicativi realizzati da terze parti. In particolare, per quanto concerne l'utilizzo ludico del terminale, esiste un numero sconcertante di emulatori freeware in grado di trasformare il telefono in un'autentica sala giochi. Su questo numero faremo una breve carrellata di quelli che abbiamo testato e che ci sono sembrati più degni di considerazione. Prima di iniziare, però, una premessa: mentre il software di emulazione, di per sé, è quasi sempre freeware o shareware, diverso è il discorso per le ROM che devono essere utilizzate per poterci giocare. Ricordatevi che i giochi sono protetti da diritti d'autore che dovrete pagare ai rispettivi licenziatari, se volete giocare onestamente e legalmente.
Il principe degli emulatori è MAME (Multiple Arcade Machine Emulator), un programma che permette di replicare il funzionamento di varie piattaforme di gioco arcade.
La versione per Serie 60 si chiama *E2MAME* e si scarica gratuitamente su **www.harmonicode.com/EEMame.**
Gli appassionati di FPS saranno lieti di provare la versione mobile di *Doom*, grazie all'apposito emulatore *C2Doom* scaricabile al sito **http://koti.mbnet.fi/mertama/index_old.html.** Anche in questo caso, pur essendo gratuito l'emulatore, i file WAD contenenti i livelli di gioco sono a pagamento (appartengono a id Software) e devono essere acquistati a parte. Per gli appassionati delle vecchie console, poi, segnaliamo *PicoDrive*, emulatore del Megadrive Sega, scaricabile in **www.crazylittleworld.com**, mentre i fan Nintendo troveranno pane per i propri denti al sito **www.vampent.com**: *vBoy* è il simulatore del Game Boy e del Game Boy Color, *vNES* l'emulatore del Nintendo Entertainment System, mentre ai palati più raffinati raccomandiamo *vSun*, emulatore SNES.

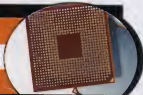
Il Sistema GIUSTO

Il rinnovo autunnale delle VGA si riflette nella sezione video di tutti i sistemi. La scomparsa degli shader di seconda generazione nelle schede da noi elencate fa sì che tutti i sistemi acquisiscano le stesse caratteristiche, distinguendosi solo per la velocità complessiva.

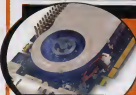
EFFETTI INDESIDERATI

GPU e CPU collegate tramite bus HyperTransport, socket dedicati ai processori grafici e Radeon di fascia alta prodotti nelle industrie solitamente specializzate nella fabbricazione degli Athlon: i dirigenti di ATI e AMD hanno speso fiumi di parole per suggerire tutte le potenzialità insite nella recente fusione tra le due aziende. Al momento, però, l'unico effetto pratico va a svantaggio degli appassionati di hardware, che dopo il 2007 e l'incombente chipset RD600, non potranno più assemblare delle piattaforme Crossfire per Core 2 utilizzando Northbridge e Southbridge ATI. Le schede Radeon Xpress 3200 per socket 775, infatti, usciranno di produzione nell'arco di 12 mesi, anche perché l'ex azienda canadese non comprerà la licenza di compatibilità con il futuro bus Intel a 1333 MHz. Non ci rimane che incrociare le dita e sperare che la modalità Crossfire continui a essere utilizzabile sulle motherboard 975X, e su tutti i futuri chipset di Intel.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Intel Core 2 Extreme X6800 € 1.100**
  Socket 775 - 2,93 GHz - dual core - 4 MB cache L2 - FSB 1066 MHz - 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Intel Core 2 Duo E6600 € 350**
  Socket 775 - 2,4 GHz - dual core - 4 MB cache L2 - FSB 1066 MHz - 64 Bit
- **SISTEMA BASE: AMD Athlon 64 X2 3800+ € 160**
  Socket AM2 - 2 GHz - dual core - 1 MB cache L2 - HyperTransport 2 GHz - 64 bit

L'arrivo dei Core 2 di Intel scatena una vera rivoluzione, che interesserebbe anche la CPU del Sistema base, se AMD non fosse corsa ai ripari riducendo drasticamente il prezzo dei suoi Athlon X2. I due sistemi più costosi acquisiscono una potenza di calcolo superiore a quella offerta dall'FX-62, e tutte le configurazioni passano al dual core.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: Radeon X1950 XTX + Radeon X1950 Crossfire € 1.050**
  650 MHz Core - 512 MB GDDR4 2 GHz - Bus 256 bit - 48 Pixel Shader 3.0 - 8 Vertex Shader 3.0 - 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: Radeon X1900 GT € 220**
  575 MHz Core - 256 MB GDDR3 1,2 GHz - Bus 256 Bit - 36 Pixel Shader 3.0 - B Vertex Shader 3.0 - 2 DVI
- **SISTEMA BASE: GeForce 7600 GT € 180**
  560 MHz Core - 256 MB GDDR3 1,4 GHz - Bus 128 Bit - 12 Pixel Shader 3.0 - 5 Vertex Shader 3.0 - 2 DVI

In attesa delle GPU di classe DX 10, le due configurazioni più costose sfruttano il rinnovo autunnale dei Radeon impiegando, nel caso del Sistema ideale, anche le velocissime memorie GDDR4 a 2 GHz. Il Sistema base adotta, invece, il processore G73 della GeForce 7600 GT per abbandonare la vecchia generazione di shader e illuminare al meglio i paesaggi di *Oblivion*.

▼ SCHEDA MAORE

- **SISTEMA IDEALE: Gigabyte GA-G1975X € 260**
  Intel 975X Express - Socket 775 - 4 DDR2 - 2 PCI-E 8/16x - 2 PCI-E 4x - 2 PCI - 4 SATA 3 Gb - 1 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Abit AB9 Pro € 180**
  Intel P965 - Socket 775 - 4 DDR2 - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 2 PCI - 6 SATA 3 Gb - 2 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Asus M2N-E € 100**
  nForce 570 Ultra - Socket AM2 - 4 DDR2 - 1 PCI-E 16x - 1 PCI-E 4x - 2 PCI-E 2x - 3 PCI - 6 SATA - 1 Gigabit

I chipset Intel trovano posto nelle due configurazioni più costose, mentre il Sistema base rimane legato all'eccellente nForce 570. La scheda madre del Sistema ideale supporta la modalità Crossfire tramite due connettori PEG che si suddividono le 16 linee PCI-E del Northbridge. Tutte le piattaforme sono munite di controller SATA 300 MB.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair 8500 € 510**
  2 DIMM da 1 GB - Latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz - 2.2 V - Dissipatore Metallico
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB Corsair 6400C4 € 145**
  2 DIMM da 512 MB - Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz - 2,1 V - Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 1 GB Geil 6400 € 110**
  2 DIMM da 512 MB - Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz - 1,8 V - Dissipatore Metallico

Le memorie DDR2 800 MHz delle due configurazioni più economiche si differenziano solo per le latenze, leggermente inferiori nel caso delle Corsair. Il Sistema ideale sfrutta, invece, dei costosi moduli da 1066 MHz, perfetti per assecondare le capacità di overclock del velocissimo Core 2 Extreme.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: NEC 20WGX2 € 610
20 pollici – Formato 16:10 – Risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster 930BF € 320
19 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 4 ms

■ SISTEMA BASE: Acer AL1751BS € 250
17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione 1280x1024 – DVI e VGA – 6 ms

Il NEC scelto per il Sistema ideale unisce un eccellente tempo di risposta dei cristalli a un'ottima fedeltà dei colori e a un ampio angolo di visuale. I modelli abbinati alle configurazioni più economiche hanno dimensioni inferiori e sono privi del formato panoramico, ma riproducono altrettanto velocemente le immagini del più frenetici sparatutto.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e e Mast. Plextor PX-760A € 110
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ SISTEMA MEDIO: Plextor PX-755SA € 95
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16 x – DVD+R DL 10x

■ SISTEMA BASE: NEC ND-4570 € 49
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

I tre sistemi sfruttano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sul DVD vergini doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema ideale è l'unico DVDRW in commercio capace di raggiungere la velocità di scrittura 18x. L'unità del Sistema medio è munita di interfaccia SATA, mentre il NEC della configurazione più economica può scrivere sui DVD-RAM.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 580
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Maxtor Diamond Max 10 320 GB € 110
320 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di Accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 250 GB € 90
250 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Il Sistema ideale somma la velocità di due dischi da 10.000 rotazioni al minuto, grazie alla modalità RAID 0, per leggere e scrivere fulmineamente salvataggi e livelli. Le configurazioni più economiche offrono una capienza allineata a quella del Sistema ideale, ma per ottenere una buona velocità puntano sull'interfaccia SATA 300 e sulla funzione NCQ.

Risultato

ATTENZIONE! Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.933,99 (limite 5.500)	€ 1.779,99 (limite 2.200)	€ 1.014 (limite 1.200)

AUDIO IN LIBERTÀ

Audio di qualità a tutte le ore e completa libertà di movimento possono essere ottenuti solo grazie alle cuffie wireless. Ecco tre modelli adatti a chi ama giocare di notte, facendo soventi pause verso il frigorifero.

Sennheiser RS140
€ 140

Design chiuso, possibilità di regolare separatamente il volume dei due speaker e una qualità sonora degna dei sistemi Hi-Fi. Adatte a chi detesta i fili quanto i rumori esterni, sono complete di base per la ricarica.

Creative SL3100
€ 120

Connessione Bluetooth e speaker al neodimio offrono un segnale di qualità e privo di interferenze. Le batterie hanno un'autonomia di 8 ore, ma, in caso di esaurimento durante la partita, è possibile optare per il collegamento via cavo.

Saitek A-350
€ 90

Controlli del volume integrati negli auricolari e un design che punta alla leggerezza e alla comodità, seguendo la conformazione delle orecchie. Il raggio d'azione supera i 10 metri e riesce ad attraversare anche una parete.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

TEMPI DI ATTESA

Un piccolo programma, in grado di creare delle reti LAN virtuali attraverso Internet, e il solito corredo di errori più o meno provocati riempiono le pagine mensili della rubrica tecnica, scritta dal sottoscritto mentre si diffonde le notizia del rinvio della PlayStation 3. Anche gli utenti PC hanno visto posticipati al 2007 alcuni giochi importanti, quali *Enemy Territory: Quake Wars* e *UT 2007*, ma le nostre macchine da gioco preferite addolciscono l'attesa offrendoci mondi medievali e ambientazioni western in alta definizione. Uno dei vantaggi dati da un hardware che non si ferma mai, superando quello delle console ancor prima che queste arrivino sul mercato.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

LUNGA VITA ALL'AGP

Vorrei acquistare una Gainward 7800 GS+ per dotare il mio Pentium4 a 3,2 GHz di shader 3.0, dopo aver letto in Internet che la scheda, se lievemente modificata, è in grado di raggiungere le velocità operative delle 7900 GT. Tale modifica è fattibile? Dovrei, nel caso, cambiare il mio alimentatore da 450 watt, che peraltro è privo di connettore PCI-Express interno?

Marty

La Gainward 7800 GS+ ha avuto molto successo tra i giocatori ancora muniti di motherboard AGP, essendo l'unica VGA munita di 24 pixel shader 3.0 e di 512 MB di veloci moduli GDDR3. Sui primi modelli, applicando un leggero strato di grafite su alcuni contatti del PCB, era possibile elevare il voltaggio della GPU da 1,2 a 1,4 Volt, aumentando così le possibilità di overclock. Recentemente, Gainward ha però rivisto il layout del prodotto rendendo la modifica impossibile. La seconda versione della GS+ utilizza inoltre delle RAM Hynix da 1,4 ns, contrariamente ai modelli originali, dotati di moduli Samsung da 1,2 ns. Gli esemplari più recenti hanno una serigrafia riportante il numero 0624 sul loro dorso, per cui potrai distinguerli prima dell'acquisto, ma solo osservandoli da vicino. Questa anomala Gainward (di cui inizialmente erano previsti solo 2.000 esemplari) alle velocità standard offre prestazioni eccellenti, allineate a quelle dei Radeon X850 XT e addirittura superiori nei giochi che fanno ampio uso di effetti di shading, come *Oblivion*.
Potrai comunque overclockare la GPU della scheda, fino a circa 500 MHz, anche senza effettuare alcuna modifica all'hardware, semplicemente attivando la funzione Coolbits dei ForceWare. Per farlo, copia in un file di testo le chiavi di registro elencate all'indirizzo **ftp://files.ngohq.com/overclock/coolbits.reg**, dopodiché cambia l'estensione del file di testo da **.txt** a **.reg**. Otterrai, così, un file inseribile nel registro di sistema, in grado di portare alla luce i pannelli più nascosti dei driver nVidia.

I ForceWare nascondono al loro interno un pannello dedicato all'overclock delle GeForce. Per attivarlo, però, è necessario modificare il registro di sistema.

I set di speaker 7.1, per essere sfruttati al meglio, andrebbero abbinati alle Audigy 2 o alle X-Fi.

SURROUND CAPRICCIOSO

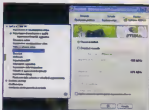
Non riesco a sfruttare, tramite la motherboard Asus P5AD2, le due casse surround del mio kit T7900. Le ho collegate all'uscita audio grigia, che però sembra non volerne sapere di inviare segnali ai satelliti.

Ale

La Asus P5AD2 utilizza un codec C-Media CMI9880 aderente alle specifiche Audio HD, quindi in grado di rimappare le sue porte audio via software. Se non vuoi modificare le impostazioni base del codec (dal menu Smart Jack Settings dell'utility C-Media 3D Audio Configuration), non devi fare altro che collegare i satelliti frontali all'uscita verde, i laterali alla nera, i posteriori alla grigia e il canale centrale e il subwoofer a quella arancione.
Non stupirti, però, se durante le partite due dei satelliti non emetteranno alcun suono: il chip C-Media, così come gli altri modelli integrati nelle motherboard, si appoggia al decoder dei lettori DVD software per riprodurre le tracce Dolby Digital EX, ma nei giochi dotati di colonna sonora 5.1 spesso si limita a non utilizzare i canali aggiuntivi. Se intendi sfruttare al meglio le tue T7900 dovrai, quindi, effettuare un piccolo upgrade al comparto audio del PC, acquistando una Audigy 2 ZS o una X-Fi, in modo da ottenere un miglior posizionamento delle sorgenti sonore interattive.

64 BIT OVUNQUE

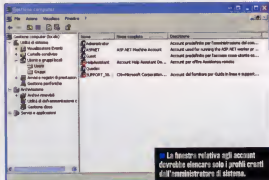
Le numerose patch di *Far Cry* mi stanno creando più di una perplessità.
Quale devo utilizzare per giocare online sui server Ubisoft? La 1.3 del sito ufficiale, la più recente ma meno voluminosa 1.31 o la 1.33 presente nel DVD di GMC?
Visto che possiedo un Athlon 64, poi, volevo chiederti se mi è possibile installare e giocare online con la patch a 64 bit.

M3m3nto

Giocare con le giuste proporzioni

La sempre maggiore diffusione dei monitor widescreen non viene correttamente valutata da molte software house, che commettono ancora l'errore di non contemplare le risoluzioni 16:9 e 16:10 all'interno dei menu dei giochi. La programmabilità del software per PC offre, però, varie soluzioni al problema, riducendo il distacco che la nostra piattaforma ha nei confronti dell'Xbox 360 e della sua risoluzione standard 720p. Spesso, un quantitativo di pixel perfettamente allineato alle caratteristiche del monitor può essere raggiunto tramite la console dei programmi, come nel caso di *F.E.A.R.* e delle istruzioni Screenwidth e ScreenHeight. In altri casi, il formato panoramico può essere raggiunto solo utilizzando dei file .ini appositamente modificati. Per questi motivi, il sito americano www.widescreengamingforum.com andrebbe visitato da chiunque detesti giocare con personaggi sproporzionati o circondati da scure barre laterali. Il forum e il database del sito sono aggiornati costantemente da chi vuole sfruttare al meglio i monitor widescreen, e aggira la risoluzione 4:3 con l'ingegno.

La patch di *Far Cry* per processori a 64 bit può essere eseguita con Windows XP 32 bit, se si utilizza un piccolo trucco.

Ubisoft, impegnata a sfornare varie versioni per console del suo capolavoro, non ha ancora raggruppato tutti i più recenti aggiornamenti di *Far Cry* in un unico file. Per evitare problemi di connessione con i server, quindi, è bene applicare, all'installazione originale, prima la patch 1.3 e successivamente la 1.31 e la 1.33. Oltre che sui passati DVD di GMC puoi trovare i file in questione all'indirizzo **http://farcrygame.com/it/**.
La gigantesca patch per processori a 64 bit (900 MB comprensivi di molti contenuti inediti) migliora alcune caratteristiche visive del gioco, ma è legata al codice 1.32, incompatibile con i server online, ed è eseguibile solo all'interno del sistema operativo Windows XP x64 Edition.
Se tale edizione, o la più recente versione beta di Windows Vista, è in tuo possesso, nulla ti vieta di provare la sezione single player del gioco in modalità avanzata, scaricando l'aggiornamento dal sito **http://amd64andfarcry.gamedaemons.net/farcry.asp.** In realtà, alcuni lettori sono riusciti a visualizzare i contenuti aggiuntivi della patch a 64 bit anche in Windows XP 32 bit, sfruttando un'installazione manuale. Decomprimendo il voluminoso file con un programma quale WinZip, o lanciando l'aggiornamento dal menu **Esegui** con il parametro **/a** finale, è possibile indirizzare i contenuti aggiuntivi in una cartella a piacimento. Il successivo trasferimento dei file nella cartella di *Far Cry* già patchato alla versione 1.33 fa sì che alcuni dei miglioramenti visivi della patch a 64 bit si uniscano alla compatibilità con i server online.
Il rovescio della medaglia di tale operazione è rappresentato da un sensibile calo nel framerate e da una certa instabilità durante le sessioni di gioco protratte nel tempo.
I problemi di instabilità sono considerevolmente maggiori in presenza di processori Intel con istruzioni EM64.

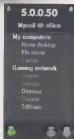
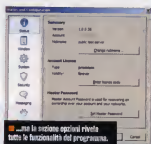
La finestra relativa agli account dovrebbe elencare solo i profili creati dall'amministratore di sistema.

PROFILI ECCESSIVI

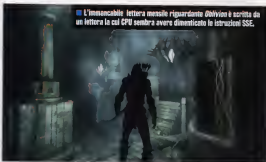
Ho completato il bellissimo *Call of Duty* in modalità singola e, dopo essermi impratichito con le vecchie armi della Seconda Guerra Mondiale, ho provato a collegarmi ai server online. Ogni mio tentativo di entrare nelle partite protette da Punkbuster ha però prodotto il messaggio di errore **Inadeguate O/S Privileges**. Convinto che fosse un problema legato al solo gioco di Ininfity Ward, sono passato ad altri titoli scoprendo, con orrore, che il tutto si ripete in *Quake 4*, *Battlefield 2* e *Prey*. In pratica, posso entrare solo nei server privi di protezione.

Airpalaz

Il problema da te descritto ha afflitto di recente molti lettori, che sono incappati in un trojan capace di modificare i privilegi di amministrazione di Windows o hanno aggiunto dei profili all'interno di XP dopo aver installato i giochi protetti da Punkbuster. La soluzione al problema varia in base al sistema operativo: chi utilizza XP Pro deve entrare nella sezione **Strumenti di amministrazione/Gestione/Utenti e Gruppi Locali** del Pannello di controllo ed eliminare dalla cartella **Users** tutti i profili sconosciuti. Nella finestra **Strumenti di**

Solo per esperti Una LAN dagli ampi orizzonti

I server di gioco pubblici hanno il vantaggio di essere solitamente collegati alla grande Rete tramite connessioni a bassa latenza, e di sfruttare CPU in grado di gestire molti giocatori contemporaneamente.
A volte, però, chi gioca online sente la mancanza dei vantaggi offerti dalle LAN, che permettono di creare server accessibili ai soli utenti dei clan e di condividere rapidamente file e Mod tramite cartelle condivise. La piccola utility **Hamachi**, scaricabile all'indirizzo **www.hamachi.cc** sopperisce a tali necessità creando una LAN virtuale tra PC collegati tramite Internet. Il suo funzionamento è semplice: una volta installato, il programma assegna al sistema un indirizzo IP virtuale protetto da password e crea una scheda di rete software, inserendola nel Pannello di controllo, acquisendo automaticamente i parametri di sicurezza del firewall di XP. Gli utilizzatori di Hamachi non devono far altro che inserire lo username o l'indirizzo IP dei compagni di gioco, per ritrovarsi connessi in una LAN vera e propria. Il punto di forza di Hamachi risiede nella sua capacità di superare i NAT, che si riflette nella possibilità di utilizzare il proprio PC per ospitare le partite, senza richiedere costosi IP pubblici e mantenendo un completo controllo del server ospitante le partite. Il programma, avviabile automaticamente da Windows e apprezzato anche da chi desidera creare delle cartelle sempre accessibili agli amici, non dimentica la sicurezza, e permette di inibire la consultazione dei file agli utenti di cui non si ha completa fiducia. Il sito **www.forum.hamachi-games.net** contiene una nutrita serie di suggerimenti relativi all'abbinamento del programma con i giochi più diffusi.

La finestra principale di Hamachi ricorda quella dei programmi di instant messaging...

...ma la sezione opzioni rivela tutte le funzionalità del programma.

L'immancabile lettera mensile riguardante *Oblivion* è scritta da un lettore la cui CPU sembra avere dimenticato le istruzioni SSE.

Amministrazione/ Criteri di protezione locale/Criteri Locali/Assegnazione diritti utente è poi necessario assegnare le voci **Debug Programmi, Gestione file di Registro di controllo e Protezione, Modifica dei valori di ambiente firmware, Caricamento/ rimozione di driver di periferica** e **Creazione di profilo dei singolo processo** all'account usato per i giochi, sfruttando il tasto destro del mouse e i pulsanti **Proprietà** e **Aggiungi Utente o gruppo**.
I possessori di XP Home, privi di questi strumenti di amministrazione, devono affidarsi a una utility scaricabile all'indirizzo **www.punksbusted.com/ downloads/PsBNTRights.exe.**
Il pacchetto che la compone include un file **.cmd** che va modificato, cambiando nelle linee di testo il nome **"Tester"** con quello dell'account che vogliamo utilizzare durante le partite.

ISTRUZIONI MANCANTI

Le mie avventure in *Oblivion* vengono bloccate dall'errore **005caa80**, che mi riporta al desktop impedendo l'avvio del gioco. Ho aggiornato tutti i driver, disattivato l'accelerazione DirectSound e provato a reinstallare senza applicare nessun Mod, ma il problema persiste.
Ho un Athlon XP 3000+ una scheda madre ECS K7S5A e una GeForce 5900 Ultra.

Caius

Gli errori numerici che compaiono immediatamente dopo il caricamento del gioco sono, in presenza di driver aggiornati, imputabili all'utilizzo di CPU prive di istruzioni SSE. Solitamente, affliggono gli utenti che, disinteressandosi delle richieste hardware minime, cercano di avviare il capolavoro di Bethesda con gli Athlon antecedenti alla famiglia XP. Il tuo 3000+ è munito di tutte le istruzioni necessarie, per cui il responsabile dell'errore potrebbe essere la motherboard ECS. Aggiornane il BIOS scaricando la versione 30811 dal sito **www.ecs.com.tw**, e verifica che le istruzioni siano rilevate dal programma CPUZ.

HARD DISK BOLLENTI

Da quando ho installato SpeedFan sono angustiato dal calore prodotto dal mio hard disk. Il programma, infatti, mi avvisa che la temperatura media del Maxtor MAXLine III da 300 GB, all'interno del case, è prossima ai 53 gradi, ben 15 in più rispetto a quelli considerati ottimali dal costruttore. Lo stesso SpeedFan mi informa, però, che i tempi di accensione e di ricerca dati della periferica sono normali. Non so se preoccuparmi o meno...

Jacopo

Il rischio che si corre utilizzando un hard disk in un case "bollente" non è quello di andare incontro a un calo delle prestazioni, quanto a una rottura improvvisa dell'unità. I 53 gradi raggiunti dal tuo Maxtor sono effettivamente un po' troppi: verifica che il disco disti almeno 4 cm dal lettore floppy e dall'unità ottica, evitando che cavi e supporti lo circondino. Se il case è dotato di una ventola frontale, posiziona il disco dietro a essa, in modo che venga colpito dall'aria fresca proveniente dall'esterno del case.
In alternativa, acquista una ventola da 80-90 cm munita di alimentatore Molex a 5 pin, e posizionala in modo da raffreddare la parte elettronica inferiore lasciando circa 1 cm tra le pale e il disco. Se vuoi tenere controllata la temperatura in ogni momento, acquista un case per hard disk installabile negli slot da 5 pollici e munito di sensore. Ne esistono molti modelli (prodotti da ThermalTake, Cooler Master, Lian Li) completi di ventole da 4 cm, impegnate a raffreddare le unità IDE e SATA più bollenti, e di piccoli display LCD.

GIOCHI COMPUTER

La temperatura degli hard disk pieni di dati preziosi può essere controllata a abbassata tramite appositi case interni.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.
2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.
3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.
4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto
5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa"

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono afflitti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo della insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6 - 7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Sottoporre a forme correttive collaboratori che presentano i testi in ritardo o privi di immagini.
Gioco preferito: LEGO Star Wars II

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fornire preziose consulenze, naturalmente rendendo tutto il più complicato possibile.
Gioco preferito: Darkstar One

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Scrivere le recensioni dei suoi giochi preferiti mentre Raffaello Rusconi gli fa ascoltare Max Pezzali a tutto volume.
Gioco preferito: Dark Messiah M&M

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Prendere in giro i boss grossi e cattivi alle pizzate redazionali, e poi lamentarsi se una forchetta gli si pianta nella mano.
Gioco preferito: NfS Most Wanted

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Infiltrarsi nelle altre stanze dell'edificio come Sam Fisher, per restituire il maltolto
Gioco preferito: Battaglia per la Terra di Mezzo II

YURI ABIETTI
Specializzato in: Non installare le patch dei giochi che deve recensire, e disturbare suoi capi con futili scuse.
Gioco preferito: LEGO Star Wars II

ELISA LEANZA
Specializzata in: Attraversare l'Italia volte in una settimana. Ovviamente, quando GMC va in stampa.
Gioco preferito: CivCity Roma

Il mese del fantasy!

Sembra che elfi e orchi si siano dati appuntamento in autunno...

19 giochi: non capita spesso di poter recensire così tanti titoli, soprattutto di una qualità talmente elevata! E se dovessimo trovare un minimo comun denominatore, sarebbe senz'altro l'ambientazione fantasy, un particolare che qui a GMC siamo ben felici di sottolineare.

Iniziamo con l'attesissimo *Neverwinter Nights 2*: le lande dei Forgotten Realms tornano a pulsare di vita e avventura con questo nuovo capitolo firmato Obsidian, che raccoglie gli onori e gli oneri dell'eredità eccellente di BioWare. Subito dopo, altre sei pagine su *Gothic 3*, già visitato ampiamente il numero scorso, ora viene sezionato, esplorato e recensito da un Vincenzo Beretta davvero entusiasta.

Sempre in tema fantasy, ma di un genere ben diverso, arriva anche *Dark Messiah*, lo splendido FPS basato sul motore grafico di Valve: il Source riesce ad animare dei livelli indimenticabili, che ricordano i fasti di titoli come *Hexen* o *Heretic*. La "abbuffata" continua con *Heroes of Annihilated Empires* e *Stronghold Legends*. Il primo è un misto tra RTS e gioco di ruolo d'azione; l'altro è uno strategico/gestionale che prosegue la "saga" dei precedenti *Stronghold*, ma in campo fantastico.

Per chi preferisce il mondo futuristico, arrivano le arene online di *Battlefield 2142*, che abbandona i campi di battaglia storici o contemporanei e arriva a quelli del prossimo futuro – battendo di qualche mese *Quake Wars*. Carlo Barone non si è fatto attendere e, dopo aver seminato la consueta distruzione online, si è gettato nelle tre pagine di recensione di questo ambizioso titolo.

Infine, segnaliamo la nuova avventura della saga di *Broken Sword*, che sembra – per fortuna – essersi lasciata alle spalle i problemi legati al terzo episodio, sviluppato su diverse piattaforme.

Magari siamo lontani dalla perfezione del periodo d'oro delle avventure grafiche, ma siamo sempre più convinti che quando un gioco viene sviluppato direttamente per PC, riesce meglio.

A proposito, tutti i titoli citati in questa pagina sono solo per PC. Chi si preoccupava per la salute del nostro compagno di gioco preferito, quindi, può stare tranquillo!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 78

pag. 86

pag. 100

pag. 104

pag. 106

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Millantare effetti distruttivi delle mail dei suoi capi. E poi consegnare pezzi in un ritardo spaventoso
Gioco preferito: *Gothic 3*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: [illegible] tutti i tornei [illegible] di *PES 5* e *GTR 2*. Anche dalla spiaggia. Altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco preferito: *GTR 2*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, consegnando testi *prima* del dovuto, perché per lui. "Non è problema!"
Gioco preferito: *FIFA 07*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Concorrere per ottenere "prestigiosi" incarichi nell'ambito redazionale e andare fin troppo vicino alla vittoria.
Gioco preferito: *GTA: San Andreas*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Fare impazzire i colleghi meno spiritosi a pranzo, con frasi insistenti e sibilline, e patti a dir poco diabolici.
Gioco preferito: *World of Warcraft*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, senza fare mai la figura del saputello.
Gioco preferito: *Sacred: Underworld*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Chiedere istruzioni alla redazione su come stendere i pezzi. E poi fare comunque di testa sua. Anzi, "vostra"
Gioco preferito: *Broken Sword 4*

Il dettaglio nelle inquadrature ravvicinate è paragonabile agli sparatutto in prima persona di qualche anno fa.

Il tutorial ci vedrà impegnati in una serie di prova di abilità a una fiera paesana.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

NEVERWINTER NIGHTS 2

Gli infiniti mondi di "Dungeons & Dragons" riconquistano il PC.

IN ITALIANO

***Neverwinter Nights 2* verrà distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale e programma. Non farà eccezione il parlato, anch'esso nella nostra lingua.**

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL primo *Neverwinter Nights* rappresenta, a quattro anni dalla sua pubblicazione, una pietra miliare nella storia dei giochi di ruolo. Un programma che ha consentito, al tempo stesso, di giocare avventure fantasy da soli o con gli amici, di realizzare a casa propria scenari originali e altri contenuti di qualità da condividere con gli appassionati, e di creare in Rete mondi persistenti ispirati a una grande varietà di ambientazioni.

Malgrado il titolo originale sia del 2002, nuovo materiale ufficiale e non viene pubblicato ancora oggi pressoché quotidianamente, l'attività su Internet è fervidissima e molte delle avventure realizzate dai fan sono considerate dei classici al livello delle migliori produzioni professionali.

NWN aveva però diverse limitazioni, derivanti sia dal fatto che era la prima volta che veniva tentato su scala così vasta un esperimento di questo genere, sia dalle tecnologie dell'epoca in cui venne pubblicato. Il "toolkit" per progettare avventure era uno strumento non sempre intuitivo e, talvolta, i processi necessari per implementare cose apparentemente semplici potevano rivelarsi assai macchinosi. Per ragioni rimaste a tutt'oggi sconosciute, i progettisti avevano deciso di porre un drastico limite ai personaggi controllabili dal giocatore: il suo eroe, un compagno e un famiglio; questa malaugurata decisione (premio "ma a cosa stavano pensando?" per il 2002) aveva gettato alle ortiche in un sol colpo quell'elemento di gestione del party e di "gioco di squadra" che era stato parte integrante della stellare giocabilità delle serie *Baldur's Gate* e *Icewind Dale*. Inoltre, sebbene la grafica per l'epoca fosse più che buona, le linee che definivano le aree e gli elementi del paesaggio di gioco erano molto rigide, dando anche alle zone all'aperto un aspetto artificiale.

Era dunque giunto il momento di fare tesoro dell'esperienza accumulata, e aggiornare questo fantastico strumento alle potenzialità attuali. Nel ricevere "la palla" dagli originali sviluppatori di BioWare, i progettisti di Obsidian (già noti per *Knights of the Old Republic II* e per essere composti da parte del team creativo che ci diede *Fallout* e *Planescape: Torment*) si sono così avvicinati al compito con una filosofia molto semplice: non toccare quanto già funzionava e migliorare il resto, ascoltando i suggerimenti, le lamentele e i consigli più interessanti provenienti dalla comunità. Il risultato, *Neverwinter Nights 2*, è un programma le cui potenzialità fanno girare la testa...

"Le nostre scelte morali influenzeranno gli altri personaggi"

UN EROE NON PIÙ SOLO

Neverwinter Nights 2 è basato sul regolamento della versione 3.5 di "Dungeons & Dragons", un aggiornamento dell'originale versione 3.0 su cui si fondava *NWN*. Se la nuova edizione ha migliorato molti aspetti del gioco, soprattutto sul fronte del bilanciamento, i concetti di base non sono cambiati di molto.

I personaggi, quando creati, possono appartenere a una delle razze del mondo dei Forgotten Realms (i "Reami Dimenticati", che già hanno fatto da sfondo a quasi tutti i GdR per PC tratti da "D&D"), spendere un certo ammontare di punti nelle caratteristiche psicofisiche, scegliersi una professione di partenza e quindi distribuire altri punti nelle abilità a essa legate. Il sistema è piuttosto flessibile, pur non consentendo la gestione totalmente

UNA SERATA ANIMATA

Prima della pubblicazione del gioco, molte lamentazioni e preoccupazioni sono apparse sui forum più o meno ufficiali riguardo le modifiche alle animazioni introdotte da Obsidian. L'opinione, formatasi sulle immagini e sui filmati di anteprima (e sui pareri di coloro che avevano potuto provare le varie beta), era che l'originale *NWN* presentasse movimenti dei personaggi più naturali; noi, in tutta onestà non abbiamo avuto particolari problemi con le animazioni di *NWN 2*, ma abbiamo comunque provato a lanciare anche il suo predecessore per fare un confronto. A nostro avviso, non ci sono differenze significative di qualità anche se, essendo la grafica di *NWN 2* più dettagliata, è possibile che l'occhio colga di più un'eventuale imperfezione nei movimenti durante le azioni più frenetiche.

NEVERWINTER RELOADED

Un inevitabile problema con *NWN 2* è che, malgrado gli sforzi degli sviluppatori, l'offerta di contenuti della confezione base non può rivaleggiare con quella attuale di *NWN*, avendo il titolo precedente beneficiato di due espansioni, diverse avventure ufficiali acquistabili via Internet e, ovviamente, della titanica mole di contenuti prodotta dalla comunità. Si tratta di una situazione molto simile a quella di *The Sims* quando venne pubblicato *The Sims 2*. Detto questo, Obsidian non si è certo risparmiata, e il materiale con cui costruire le proprie avventure in *NWN 2* è sensibilmente superiore a quanto venne offerto a suo tempo nella scatola base di *NWN*.

Alcune mischie sono davvero epiche.

IMPRESE DAL PASSATO

Mentre non sarà possibile convertire automaticamente per *NWN 2* i moduli creati con *NWN* (soprattutto a causa dei cambiamenti nel motore di gioco e del passaggio del regolamento dall'edizione 3.0 di "Dungeons & Dragons" alla 3.5), l'editor consente di importarne alcuni elementi, evitando così che il lavoro svolto dalla comunità in questi anni vada perduto; in particolare, potranno essere riutilizzati i dialoghi e gli script. Non sarà invece possibile convertire i personaggi dal primo al secondo gioco, e tutti quelli che utilizzeremo in *NWN 2* dovranno essere appositamente creati.

Ogni incantesimo ha un proprio effetto personalizzato.

L'equipaggiamento portato e indossato dai personaggi viene mostrato sulla loro figura fin nei minimi dettagli.

UNA QUESTIONE DI PRESTIGIO

In *NWN 2* tornano le "classi di prestigio", ovvero professioni particolari che non possono essere scelte al primo livello, ma che richiedono al personaggio di soddisfare una serie specifica di requisiti prima di essere intraprese. La lista ne include 16: Arciere Arcano, Furfante Arcano, Assassino, Guardia Nera, Campione Divino (la classe più sfortunata, visto che il modello-base assomiglia tragicamente a Robocop), Duellista, Difensore dei Nani, Cavaliere Magico, Furia Fanatica, Agente degli "Arpisti", Guardia del Corpo di Neverwinter, Maestro Negromante, Discepolo del Drago Rosso, Ladro delle Ombre di Amn, Danzatore delle Ombre, Sacerdote da Guerra e Maestro d'Armi (la traduzione dai nomi inglesi è nostra, ed è probabile che la versione ufficiale italiana presenti qualche variazione).

libera del personaggio vista, per esempio, in *Oblivion*, e in *NWN 2* gli eroi che passano di livello (dopo aver raccolto un ammontare sufficiente di esperienza) potranno iniziare ad apprendere altre professioni (un mago potrebbe decidere di iniziare a guadagnare livelli come ladro). Inoltre, un personaggio può decidere di spendere punti anche in abilità non strettamente legate alla sua professione, pagandole di più. In questo modo, per fare un esempio, possiamo perfettamente interpretare un guerriero che decide con fatica di acquisire conoscenze nelle arti arcane o in altri campi non strettamente marziali.

Ogni azione tentata da un personaggio nel gioco, non importa se si tratti di colpire un goblin con una spada, identificare i poteri di un oggetto magico o convincere il capo delle guardie di un harem che siamo un'odalisca anche se abbiamo i peli sulle gambe, viene risolta con un lancio di dadi virtuali: il risultato di un dado da 20 viene sommato al livello dell'abilità necessaria per l'azione tentata (per esempio la Diplomazia), e se il risultato è uguale o superiore al livello di difficoltà dell'azione stessa, abbiamo ottenuto un successo. Il gioco mostra tali calcoli in una finestra, permettendoci di verificare cosa è successo, quali abilità sono state coinvolte, e facendoci magari intuire che riprovare con un altro personaggio potrebbe dare risultati migliori.

Il che ci porta alla prima, benvenuta, novità di *NWN 2*: sebbene il giocatore possa ancora creare solo un singolo eroe con cui affrontare la campagna, il party può ospitare fino a quattro protagonisti sotto il suo controllo (più eventuali famigli). I personaggi addizionali si incontrano durante l'avventura, e ogni volta che ci imbattiamo in uno di loro possiamo decidere se invitarlo a unirsi al gruppo o meno – anche in base al suo allineamento morale. Si tratta dello stesso sistema di formazione del party già visto in *Torment*,

I personaggi possono recuperare energia riposando in luoghi tranquilli.

IL RIPOSO DEL GUERRIERO...

... E del mago, e del druido. Tutti i personaggi di *NWN 2*, infatti, potranno possedere una fortezza, e ciò a prescindere dal loro allineamento e dalla professione intrapresa. Nella campagna ufficiale, ne entreremo in possesso in seguito alle vicende della trama, mentre altre volte potremo esserne già i proprietari, o conquistarla a fil di spada, in base a quanto stabilito dal creatore dello scenario. Ogni fortezza inizia con le sale più o meno spoglie, ma potremo arredarla con ornamenti o strumenti utili, quali i banconi per costruire oggetti artigianali. Governare un castello è, a tutti gli effetti, un mini-gioco che potrà avere o meno impatto sul resto dell'avventura, in base agli obiettivi di quest'ultima.

Dai mercanti potremo acquistare o vendere oggetti ed equipaggiamento.

Molte magie hanno un'area di effetto che viene evidenziata prima dell'esecuzione.

EROI D'ESPORTAZIONE

In ogni momento possiamo esportare il nostro personaggio, indipendentemente dal salvataggio della partita. L'eroe (o l'eroina) potrà quindi essere usato come protagonista di altre avventure, sia in solitario, sia in Rete. Il programma prevede anche la possibilità di salvare più "copie" dell'eroe, magari a livelli di esperienza differenti, così da averne sempre uno della potenza adatta allo scenario cui vogliamo partecipare.

e che consente agli sceneggiatori del modulo di creare co-protagonisti ben caratterizzati le cui vicende personali possono essere efficacemente intessute con la trama generale dell'avventura.

PAESAGGI ELETTRONICI

Inizialmente, *NWN 2* avrebbe dovuto utilizzare una versione avanzata del motore grafico Aurora di *NWN*. Ma quasi subito Obsidian ha deciso che i limiti della vecchia tecnologia – in particolar modo la fastidiosa sensazione di artificiosità dei paesaggi esterni – potevano essere superati solo riprogettando questo aspetto del gioco. Il risultato è un motore completamente nuovo, chiamato Electron che consente di creare paesaggi dall'aspetto più organico e naturale, oltre a consentire un migliore sfruttamento delle capacità delle moderne schede video.

Dobbiamo, però, spendere ben più di una parola sull'aspetto visivo di *NWN 2*. Mentre la qualità grafica mostra quei miglioramenti che è lecito attendersi a quattro anni di distanza dal primo episodio, gli artisti di Obsidian sembrano, a nostro personale parere, aver lavorato parecchio per restituire anche quella particolare atmosfera naturalistica che caratterizzava le illustrazioni per "Dungeons & Dragons" realizzate dagli artisti della scorsa generazione (come Larry Elmore o il compianto Keith Parkinson), e piuttosto distante dallo stile grottesco di *World of Warcraft* o barocco di *Oblivion*. Come nel caso di *Company of Heroes*, la grafica di *NWN 2* mantiene un livello di qualità molto buono anche al massimo dello zoom, e ciò malgrado il gioco sia pensato

"Creare avventure con l'editor è ora molto più semplice"

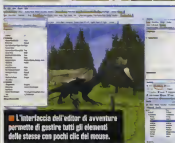
per essere gestito con un punto di vista dall'alto; in verità esiste anche l'opzione di seguire i movimenti del personaggio in terza persona, come in *Tomb Raider* o *Gothic 3*, anche se tale metodo di controllo non è molto funzionale. Più volte, durante le nostre partite, ci siamo fermati a osservare una scena che sembrava essere scaturita da una delle nostre illustrazioni fantasy favorite.

In compenso, il modo con cui è stato reso l'aspetto dei personaggi ci ha convinto solo in parte; questo elemento del gioco, per come era stato presentato attraverso le anteprime, aveva suscitato alcuni dissensi tra i fan e, in effetti, la resa estetica delle varie razze è un po' diseguale: alcuni personaggi sembrano ottimamente riusciti, mentre le proporzioni del corpo di altri lasciano perplessi (come una seducente incantatrice che, malgrado i migliori sforzi, ricordava purtroppo un'atleta russa). In ogni caso, in queste pagine abbiamo incluso un buon numero di immagini ravvicinate degli eroi del gioco, così che anche voi possiate iniziare a formarvi una vostra opinione.

TERRE LONTANE

Tolkien diceva che una bella mappa è sempre un ottimo modo per iniziare un racconto fantasy, e noi siamo d'accordissimo. È per questa ragione che il ritorno della mappa strategica è un piccolo, ma benvenuto aspetto di *NWN 2*: questa schermata mostra i territori in cui si svolge l'avventura con tutti i luoghi notevoli di cui siamo a conoscenza evidenziati da icone (mentre altri saranno sbloccati raccogliendo informazioni nel corso dell'avventura). Per viaggiare fino a uno di essi basterà selezionarlo e cliccare sull'icona apposita, non sempre, però, verremo trasferiti istantaneamente a destinazione: il rischio di incontri casuali con banditi o mostri lungo la strada è sempre in agguato.

In ogni momento, possiamo orientarci grazie alla mappa tattica della zona in cui ci troviamo.

Scassinare lucchetti e rimuovere trappole sono azioni che richiedono diversi secondi di concentrazione ininterrotta.

L'interfaccia dell'editor di avventure permette di gestire tutti gli elementi delle stesse con pochi clic del mouse.

IL PASSATO CHE RITORNA

Una delle opzioni che incontriamo nella creazione del personaggio è la possibilità di caratterizzarlo con un "tratto" che ne definisce la personalità ancora più a fondo, e legato al suo passato, alla cultura in cui è cresciuto o ad altri fattori. Può, per esempio, essere cresciuto tra i contadini, amare flirtare con l'altro sesso, venire da un'infanzia solitaria, mostrare le qualità di un leader naturale e così via. Il tratto che scegliamo porta, al tempo stesso, bonus e svantaggi, e va quindi deciso con oculatezza in base al personaggio che desideriamo creare. I veterani dei GdR per PC noteranno come questa possibilità riecheggi quelle analoghe incontrate nella creazione del personaggi per *Fallout* e *Arcanum*.

IL FILO DELL'AVVENTURA

Una delle più grosse critiche mosse all'originale *NWN* ha riguardato l'avventura già pronta inclusa nella confezione: "insipida" è stato l'aggettivo più compassionevole tra i molti usati per descriverla - una comprensibile delusione per coloro che, lecitamente, avevano acquistato il gioco unicamente per la sua componente single-player. Fortunatamente, a tale problema venne posto rimedio dalla comunità (che quasi immediatamente iniziò a sfornare moduli in alcuni casi splendidi), ma per questa seconda puntata Atari non ha voluto correre rischi, e a intessere la trama di *NWN 2* è stato chiamato l'autore di *Torment*, Chris Avellone. E mentre la campagna proposta non è (comprensibilmente) *Torment 2*, i riferimenti a quel gioco e, soprattutto, l'impronta del suo autore sono molto visibili.

Tutto inizia nel più banale dei modi. Il nostro eroe, appena creato, scopre di essere il figlio/a adottivo di un misterioso elfo che vive nel tranquillo villaggio di West Harbor, a sud di Neverwinter. La fiera del paese (in cui parteciperemo a varie "prove" di abilità che, di fatto, rappresentano il tutorial del gioco) è in pieno svolgimento e, come tutti sanno, ogni volta che all'inizio di un GdR c'è una fiera, ben presto violenza proveniente dall'esterno ne consegue.

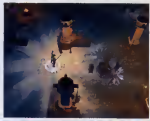
NWN 2 non fa eccezione e, in men che non si dica, ci troviamo coinvolti in una gigantesca notte di battaglia cui partecipa l'intera popolazione del villaggio; l'obiettivo del raid (di cui fanno parte creature extradimensionali) è qualcosa in possesso del nostro genitore... il quale, però, incredibilmente, non muore nell'attacco!

Questo evento non solo viola la tradizione (risalente al primo *Baldur's Gate*) che vede il tutore del protagonista rimetterci ineluttabilmente le penne nella prima scena importante, ma avvia una serie di ben strani avvenimenti. Certo, veniamo incaricati di recuperare l'oggetto, di portarlo a Neverwinter e di evitare nel frattempo gli sgherri di uno sfuggente, ma temuto, "Re delle Ombre", ma mentre la struttura narrativa iniziale sembra saldamente radicata in stilemi classici, alcuni elementi discordanti lasciano intuire che dietro a tutto potrebbe nascondersi una realtà ben diversa. La strana reticenza del nostro padre adottivo a rivelare informazioni su questioni potenzialmente mortali, i ricordi di una guerra di cui però nessuno sembra voler parlare, un'elfa dei boschi che pare spiare tutto ciò che facciamo... e così, lentamente, intorno al nostro piccolo gruppo di avventurieri inizia a addensarsi quel genere di inquietudine che in televisione possiamo trovare in "Lost", facendoci fare le cinque del mattino per vedere come la storia andrà avanti!

Un enorme sforzo è stato profuso da Avellone e dagli altri creativi di Obsidian affinché tutti i talenti personali dell'eroe possano rivelarsi utili nel corso delle sue imprese. Alcune scelte di dialogo e alcune azioni vengono sbloccate solo se il personaggio è in possesso di caratteristiche o di abilità abbastanza elevate, molti problemi hanno soluzioni multiple, e riuscire a evitare lo scontro diretto in un'occasione di tensione può procurare

FALLO CON PAROLE TUE

NWN 2 prevede un completo sistema di produzione artigianale degli oggetti da parte dei personaggi. Gli eroi in possesso delle abilità adatte possono realizzare armi, armature, oggetti magici e altro equipaggiamento utile. A tale scopo è necessario disporre dei materiali adatti e di un luogo dove lavorare (come il tavolo di un alchimista o il bancone di un fabbro). Per sapere con esattezza quali materie prime sono necessarie per creare un certo oggetto, occorre procurarsi le informazioni giuste: ricette scritte su pergamene o in vecchi libri, consigli da parte di artigiani professionisti e così via. Gli oggetti più potenti richiedono materiali costosi e un livello di abilità minima elevato: se un guerriero apprendista fabbro può forgiare un pugnale senza troppi problemi, sarà necessaria parecchia pratica prima di produrre spade a due mani che non si spezzino al primo impatto violento. Gli oggetti magici, ovviamente, possono essere creati solo da veri maestri delle rispettive arti.

Ogni volta che passiamo di livello, riceviamo punti addizionali da spendere per le abilità.

Le locande sono uno dei posti migliori dove raccogliere informazioni.

IL MASTER IN RITARDO

La confezione di *Neverwinter Nights 2* in vendita nei negozi non conterrà il "client" per il Dungeon Master, ovvero l'utility che consente di gestire avventure in rete per altri giocatori. Questa importantissima componente, assicura Atari, sarà però disponibile gratuitamente entro pochissimo tempo dalla pubblicazione del gioco, e potrà essere scaricata da Internet gratuitamente (probabilmente con il primo aggiornamento del programma). Le dimensioni del file sono, al momento, sconosciute.

più punti esperienza dell'uso indiscriminato della violenza. Il nostro eroe parte con un preciso allineamento morale, ma esso può venire modificato dalle scelte che egli farà in avventura: i personaggi non giocanti e perfino i compagni saranno consci di tali mutamenti, e reagiranno di conseguenza: aiutandoci, ostacolandoci, attaccandoci e perfino abbandonando la compagnia. La campagna stessa prevede più finali, che rifletteranno le conseguenze di come ci siamo comportati.

Naturalmente, quanto descritto è anche a disposizione dei giocatori quando decideranno di creare le loro trame personali. Uno degli obiettivi degli sviluppatori di *NWN 2*, infatti, era di porre nelle mani dei Modder le stesse opportunità di creare quel genere di situazioni moralmente ambigue (che costringono i personaggi a fronteggiare scelte e conseguenze) che hanno reso così memorabili giochi come *Fallout 1& 2* e, manco a dirlo, *Torment*. Durante la nostra recensione, abbiamo giocato l'avventura con una paladina guidata da convenzioni estremamente rigide, poi con un mago un po' truffatore, e in entrambi i casi abbiamo avuto la benvenuta sensazione di aver potuto interpretare il nostro personaggio in un mondo capace di reagire realisticamente alle sue azioni – un lavoro davvero non da poco per gli sceneggiatori!

> "Alcuni contenuti del primo gioco potranno essere convertiti in *NWN 2*"

UN REGNO IN UNA SCATOLA

L'emozione che provammo la prima volta che tentammo di realizzare un modulo con l'originale *NWN* fu davvero unica: ecco lì, a portata di mouse, tutti i mostri, gli eroi e i paesaggi che fino a quel giorno erano stati racchiusi tra le pagine dei manuali di "Dungeons & Dragons", pronti a obbedire ai nostri ordini di Dungeon Master virtuali. Il nostro primo esperimento fu di far combattere un drago blu contro una demonessa, e fu davvero notevole vederli aggredirsi con grande spiegamento di incantesimi ed evocazioni di altri mostri alleati. Il toolset di *NWN 2* ci ha dato le stesse emozioni, solo in modo più immediato: un'altra promessa mantenuta da Obsidian.

La lista dei cambiamenti è davvero lunga, e non possiamo dettagliarla completamente in questa, malgrado tutto, breve recensione. Abbiamo già parlato dell'opportunità di creare paesaggi più verosimili (e ora possiamo collegare le varie aree del mondo con una mappa strategica, come in *Baldur's Gate*). Le conversazioni possono essere di tre livelli: generiche (risposte automatiche date da personaggi di secondaria importanza), "normali" o, per i momenti chiave della trama, accompagnate da intermezzi filmati realizzati con il motore di gioco. Un nostro desiderio recondito era di avere, un giorno, la possibilità di simulare battaglie campali e, sebbene non vedremo mai 50.000 orchetti in campo contemporaneamente, *NWN 2* permette di simulare con efficacia situazioni come l'assedio al Fosso di Helm alla fine de "Le Due Torri".

Tutti gli oggetti del gioco (e con oggetto si include qualsiasi entità organica e inorganica) partono da un modello base che può essere quindi manipolato in forma, colori e dimensioni. Tre capanne, per esempio, possono essere rese totalmente diverse tra loro pur essendo basate sulla

■ I luoghi di "transizione" tra aree diverse sono marcati da simboli luminosi.

■ Possiamo controllare completamente i personaggi del gruppo, o dare loro istruzioni su come comportarsi.

SCEGLI LA TUA EDIZIONE SPECIALE!

Non è raro che giochi importanti e molto attesi vengano gratificati da una "Collector's Edition", ma per *Neverwinter Nights 2* ne sono state realizzate addirittura due: una dedicata al "male" e l'altra al "bene", caratterizzate da confezioni distinte. In entrambe troveremo il gioco su DVD, il manuale in italiano, un CD con Colonna Sonora + un CD con artwork e immagini del gioco, un anello con il logo di *Neverwinter Nights*, interfaccia di lancio e installazione differenziata con stile "buono" o "malvagio", la Mappa del mondo di *NWN 2* su carta anticata, un pieghevole con la descrizione di diversi personaggi presenti nel gioco, un libretto con immagini, artwork e storie basate sul gioco, una miniatura (raffigurante un rappresentante del "bene" o del "male", in base alla confezione), il client di *D&D Online* con 7 giorni gratis di gioco online, un poster esclusivo in formato A3, e... abbiamo tenuto il meglio per il finale: il primo *Neverwinter Nights* più i due add on, *Shadows of Undrentide* e *Orde dal Sottosuolo*! Un'offerta davvero ricchissima.

stessa struttura di partenza. La medesima procedura viene utilizzata da alcuni incantesimi (come quelli di ingrandimento) e per modificare l'aspetto dei mostri.

Sarà comunque necessaria un po' di sperimentazione da parte della comunità per vedere come le novità introdotte in *NWN 2* potranno essere utilizzate al meglio. Per questa ragione, vi consigliamo di tenere d'occhio la nostra sezione "Next Level - Area Design", dove in futuro dettaglieremo meglio l'uso del toolset.

MILLEMONOI

In generale, chi vi scrive deve confessare di non essere stato totalmente convinto dal primo *NWN* quando uscì (e questo malgrado l'emozione nell'usare il kit di costruzione che abbiamo descritto prima). Tale mezza delusione venne interamente ribaltata non appena sulla Rete iniziarono ad apparire moduli come le serie di "Dreamcatcher" e "Shadowlord": sforzi come questi dimostrarono inequivocabilmente il vero potenziale del gioco, un potenziale che ancora non cessa di stupire (come ha recentemente provato il bellissimo "Witch's Wake").

Tutto ciò per dire che *NWN 2*, invece, ci ha convinto subito. Mentre giocavamo la campagna, che, a tutti gli effetti, è una lunga dimostrazione di quanto può fare il nuovo motore di gioco, non potevamo fare a meno di pensare a cosa ne trarranno gli appassionati non appena la creatività della comunità avrà iniziato a girare a pieno regime. L'unica riserva che possiamo realmente esprimere è che, se non avete accesso a Internet, allora potrete gustarvi solo la campagna per giocatore singolo: 30 ore di buone avventure che, però, mostrano solo la punta dell'iceberg.

Neverwinter Nights 2 è il GdR che porteremmo con noi su un'isola deserta, e un investimento senza pari per i prossimi quattro anni!

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Oblivion, Apr 06, 9
Il monumentale GdR di Bethesda è filosoficamente diverso da *Neverwinter Nights 2*, essendo centrato su un solo personaggio con visuale in prima o terza persona; ma l'editor di contenuti è probabilmente l'unico in grado di rivaleggiare con il gioco di Atari, e la comunità è attivissima.

Baldur's Gate 2, Nov 00, 9
Un fantastico gioco basato sulla seconda edizione di "Advanced Dungeons & Dragons"; oltre 200 ore di avventura attendono un party che può contare fino a sei personaggi. Oggi è disponibile in varie "compilation", insieme all'espansione e al predecessore.

Info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Obsidian Entertainment** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 54,99 - € 69,99 Collector's Ed.** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.nwn2.com

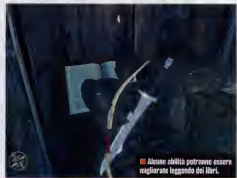
specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 6,4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, Internet**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ Buone possibilità di "interpretazione"
■ Editor di contenuti migliorato
■ Longevità potenzialmente illimitata

■ Manca il client per il Dungeon Master (per ora)
■ Il materiale offerto è inferiore a *NWN* + espansioni
■ Alcune incertezze nella grafica dei personaggi

Obsidian sceglie la strada più sicura e si "limita" a perfezionare ogni aspetto del famoso editor fantasy; la campagna single player è migliore e gli strumenti per creare nuove epiche saghe sono più funzionali. Non abbiamo dubbi che ci attende un'altra era di avventure!

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	EDITOR
7	7	9	9	8	9

Alcune abilità potranno essere migliorate leggendo dei libri.

"Lupi ululì e rovine ululà" (cit.)

GENERE: GIOCO DI RUOLO

GOTHIC 3

Ancora una volta alla breccia, miei prodi... o quanto meno alla scoperta di un mondo meraviglioso!

IN ITALIANO

***Gothic 3* viene distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: manuale, confezione e programma. Solo il parlato resta in lingua originale, ma tutti i dialoghi sono accompagnati da sottotitoli. La traduzione è a cura dell'Italian Translation Project, che già conosciamo – tra le altre cose – per le belle traduzioni di *Arcanum* e *Morrowind* con le sue espansioni (realizzate appositamente per GMC) e per quella di *Planescape: Torment*. La loro home page, con il forum per eventuali dubbi o segnalazioni, si trova a www.itpteam.org/index.aspx**

UNA nave con a bordo un piccolo gruppo di avventurieri si avvicina, dopo un lungo viaggio, alla costa di un vasto e popolato continente. Ma il panorama che accoglie i viaggiatori mostra segni alquanto inquietanti: enormi colonne di fumo nero che si innalzano nel cielo terso, visibili a miglia di distanza.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Un'invasione di orchi ha completamente travolto il regno umano di Myrthana; la guerra, all'arrivo dei nostri eroi, è già finita, e i conquistatori hanno già stabilito un regime di occupazione militare. Gli uomini sono sparpagliati per i territori del regno: i più sfortunati sono ridotti in schiavitù; altri, più forti e smaliziati, hanno preferito riciclarsi come mercenari per gli orchi, o darsi al banditismo; altri ancora stanno organizzando un movimento di ribellione che, al momento, consiste in piccoli gruppi nascosti tra le rigogliose foreste di Myrthana.

Non è certo il miglior benvenuto per chi, sopravvissuto alla lotta contro demoni e draghi, sperava finalmente di trovarsi un lavoro d'ufficio in una regione civilizzata. E naturalmente, come i veterani della serie *Gothic* potranno immaginare, questo è solo l'inizio: maghi, assassini, individui misteriosi che controllano poteri immensi e perfino gli dei stessi stanno muovendosi tra le ombre e le rovine di Myrthana, ognuno con una propria lista di motivazioni. Riusciranno il nostro protagonista, il personaggio che ci accompagna ormai da anni nei mondi di *Gothic*, e il suo manipolo di compagni a dipanare i misteri del continente devastato, a scegliere con oculatezza le proprie fedeltà, a organizzare un efficace contrattacco contro gli orchi, e a scoprire e sventare le minacce ben più gravi e profonde che aleggiano sul continente devastato?

L'EPOPEA DEL "SENZA NOME"

Terza puntata di una serie che, negli anni, ha purtroppo unito alla qualità e all'affetto dei fan una serie di disavventure nella promozione e nella distribuzione, *Gothic 3* arriva sui nostri PC con la pompa magna che questa magnifica saga aspettava da fin troppo tempo, e circondato da una meritata attesa popolare. Il protagonista è lo stesso "eroe per caso" dei primi due capitoli: un individuo pieno di talento e coraggio, ma curiosamente modesto, noto come "l'Innominato". Mentre tale titolo farebbe subito correre la mente al Manzoni, agli spaghetti western o a *Planescape: Torment*, sottintendendo chissà quali tenebrosi risvolti, in realtà esso deriva dal tormentone più antico della serie: il protagonista non riesce mai a dire come si chiama! Anticipiamo subito che, sul solco della tradizione, non ci riuscirà neppure qui.

> "Per migliorare un'abilità dovremo trovare un insegnante"

Il gioco è un GdR in terza persona (possiamo giocare anche in prima, ma non abbiamo trovato questa opzione molto funzionale) ambientato in un mondo vasto e dettagliato. Mentre la giocabilità, a prima vista, richiama quella di altri classici come *Oblivion*, e a questo titolo faremo spesso riferimento più avanti, è

IL VICINO ORIZZONTE

Al massimo livello di dettaglio impostabile dal pannello delle opzioni, la linea che separa la zona ad alta qualità grafica intorno al personaggio dalle aree più distanti (e riprodotte a bassa qualità) è molto marcata. L'effetto, quando lo sguardo virtuale può spaziare per molte miglia, è piuttosto fastidioso: colline, montagne e altri elementi del paesaggio sono talvolta visibilmente divisi in due parti: una molto nitida, l'altra appena più lontana rispetto a dove ci troviamo, sfocata e non molto dettagliata. Un esame della cartella in cui è installato *Gothic 3*, però, ha rivelato la presenza di un file .INI (non dissimile da quello di *Oblivion*) che consente di modificare manualmente molti dei parametri grafici. Durante la nostra prova, siamo già riusciti a migliorare parecchio la grafica del gioco agendo su questo file, ovviamente a scapito della fluidità; i nostri esperti redazionali sono già al lavoro e non è escluso che su uno dei prossimi numeri pubblicheremo una guida su come ottimizzare al meglio *Gothic 3* per il vostro sistema, proprio come abbiamo fatto per *Oblivion*.

UN TEMPO PER TUTTO

I personaggi non giocanti seguono un preciso ciclo vitale legato alla loro professione e al momento del giorno: lavorano, si incontrano per scambiarsi notizie, vanno a dormire e così via. L'effetto è realistico, ma in concreto non influenza di molto il gioco. In compenso, gli avvenimenti su Myrthana hanno uno svolgimento semi-dinamico: una città liberata dagli orchi, dopo poco tempo verrà ripopolata dagli umani, le notizie sulle nostre imprese, positive o negative che siano, si spargono a macchia d'olio, ed è possibile raggiungere luoghi i cui abitanti ancora non sanno nulla di quanto abbiamo combinato. Addirittura, alcune missioni sono "a tempo", ed è possibile, per esempio, che un attacco venga lanciato senza di noi se avremo indugiato troppo, con conseguenze che saranno, dunque, al di fuori del nostro controllo

Parte del mistero di questa cupola di energia è svelato nell'introduzione... il resto dovremo scoprirlo noi!

DA COLLEZIONE

Gothic 3 è distribuito nel nostro Paese in due edizioni. La *Collector's Edition*, in vendita a 69,90 euro, è contenuta in una confezione più grande, piena, non esitiamo a dirlo, come un uovo di Pasqua. Oltre al DVD del gioco, infatti, troverete una mappa in stoffa, un libro illustrato di "art of", un ciondolo, un secondo DVD dedicato alla realizzazione e ai "dietro le quinte", un poster e, infine, il CD audio con la colonna sonora originale.

Dal registro delle missioni, possiamo decidere di evidenziare solo quelle ricevute in una particolare area.

MANGIATORI E MANGIATI

La I.A. che gestisce le creature e i personaggi non giocanti prevede anche una rigorosa divisione in "prede" e "predatori", e il risultato è l'emergere di una "catena alimentare" non dissimile da quella già vista in *Peter Jackson's King Kong*. Un'azione apparentemente innocente, come spaventare un cervo, può avere conseguenze molto interessanti: un caso tanto fortuito quanto sensazionale, capitato durante la nostra prova, ha visto uno di questi maestosi animali capitare in mezzo a un branco di lupi; i predatori subito si sono messi a inseguirlo, solo per piombare a loro volta inavvertitamente in un accampamento di orchi. Da quanto abbiamo intuito, tra lupi e orchi non corre buon sangue, e i terribili guerrieri si sono messi immediatamente a inseguire gli ex-predatori mulinando spade e scimitarre. Risultato: approfittando del trambusto, siamo scivolati tra le tende degli orchi, temporaneamente abbandonate, e abbiamo razziato beni per centinaia di monete d'oro! Una seconda conseguenza è che il primo avviso dell'arrivo di un troll lanciato alla carica può essere un gruppo di erbivori che ci sorpassa mentre fugge terrorizzato...

però bene anticipare che i paralleli tra gli ultimi nati di JoWooD e di Bethesda sono meno di quanto le immagini e le anteprime avrebbero lasciato intendere. "Filosoficamente", si tratta di due titoli molto diversi.

La prima, grande differenza si incontra subito all'inizio: il personaggio con cui partiamo è già definito nel sesso, nell'aspetto e nelle abilità di partenza, e non potremo dunque creare un protagonista "personalizzato"; in compenso, il gioco più avanti offrirà molta libertà su come sviluppare i suoi talenti e le scelte "professionali". Una buona notizia è che l'eroe parte già con un piccolo ammontare di armi ed equipaggiamenti, oltre ad alcune abilità già sviluppate; non dovremo dunque ricominciare tutto completamente da capo come era successo in *Gothic II* (un fatto giustificato narrativamente dall'amnesia causata al personaggio dagli eventi del finale di *Gothic*), anche se la speranza di alcuni di poter importare in *Gothic 3* l'ultimo salvataggio del gioco precedente non si è concretizzata.

La crescita del personaggio avviene secondo le modalità già conosciute: uccidendo mostri e completando missioni faremo punti esperienza che, quando raggiungeranno un certo ammontare, ci faranno passare di livello dandoci un certo

Anche alcuni oggetti di uso comune, come torce o attrezzi agricoli, sono impiegabili come armi.

"MA LEI È..."

Le azioni del nostro personaggio faranno crescere o diminuire la sua reputazione presso le varie organizzazioni sparse per il continente di Myrthana. Alcune (come parlare con personaggi particolarmente importanti) non potranno essere compiute se tale reputazione sarà troppo bassa. Naturalmente, non si può essere amici di tutti... ma si può comunque provarci! Per fare un esempio, aiutando un nobile guadagneremo la sua fiducia, ma questo non ci impedirà di ottenere rispetto presso la gilda dei ladri derubandolo di averi preziosi: se non verremo beccati, saremo riusciti a tutti gli effetti a giocare la nostra partita in due campi diversi. È interessante notare come, malgrado i presupposti iniziali della trama, *Gothic 3* non faccia nulla per impedirci di stare dalla parte degli invasori Orchi, se davvero lo vogliamo.

Alcuni mostri, come i troll, possono appiattire il nostro eroe con un paio di manate.

L'effetto "lens flare" è un po' esagerato, e ricorda un raggio laser visto attraverso una lente di ingrandimento.

IL LUNGO CAMMINO

Gothic 3 contiene oltre 500 missioni, di cui solo 25 sono legate alla trama principale. Quest'ultima può essere completata, al livello di difficoltà medio tra i tre disponibili, in una cinquantina d'ore, mentre le "quest" secondarie ne richiederanno un altro centinaio. È bene sottolineare come certe missioni vengano sbloccate solo se l'eroe compie scelte ben precise di affiliazione alle varie organizzazioni di Myrthana, e che quindi, se si desidera finirle veramente tutte, sarà necessario giocare più volte.

quantitativo di punti abilità da spendere per migliorare le stesse. Questa seconda azione, però, non è automatica: per apprendere un'abilità nuova o migliorarne una di cui siamo già in possesso è necessario trovare un maestro appropriato e soddisfare le sue richieste, affinché ci trasmetta la sua preziosa esperienza di vita. Queste includono oro, il completamento di qualche missione o, più raramente, nulla (ma dovremo comunque avere i punti esperienza necessari da spendere). Inoltre, mentre gli insegnanti di alcune abilità sono relativamente comuni, i maestri capaci di istruirci sui talenti più esotici sono abbastanza rari.

BENVENUTI A MYRTHANA

Il nuovo continente è grande quasi cinque volte l'area di gioco di *Gothic II* più la sua espansione *La Notte del Corvo* (per gli amanti delle statistiche, ciò corrisponde a una superficie pari all'80% di quella di *Oblivion*). Ancora più interessante è il fatto che le tradizionali ambientazioni fantasy "mitteleuropee" (foreste, campi, castelli e villaggi) occupano solo circa un terzo del territorio globale. Myrthana è diviso in quattro regioni geografiche, ognuna caratterizzata da un territorio: il Regno di Myrthana vero e proprio, il vasto deserto di Varant (popolato da culture ispirate al Medioevo medio orientale), le regioni innevate del nord (abitate da tribù di barbari) e le remote Isole.

"I paesaggi di Myrthana sono ricostruiti con amore artigianale"

Myrthana è stato ricostruito con pazienza artigianale dai creativi di Piranha Bytes: ogni luogo che il protagonista visita mostra realistici segni di... la parola che ci sembra più adatta è "vissuto". Arrivando in una località, spesso, basta guardarsi intorno per avere già diverse informazioni sui suoi abitanti, sulla loro cultura e sulla storia recente. Magari vediamo un carretto che era stato lasciato vicino a una torre, ma ora la torre e parte di un muro sono crollati, e del carro sono rimasti solo pochi frammenti semisepolti.

SENTIERI ALTERNATIVI

Il modo più semplice di affrontare *Gothic 3* è farlo come guerriero, e dobbiamo dire che c'è qualcosa, nell'aspetto e nelle situazioni in cui si trova il protagonista, che pare invitare naturalmente a seguire tale professione. Ma le carriere da ladro o stregone sono egualmente accessibili. I talenti legati alla prima possono trarci d'impiccio in parecchie situazioni scabrose, soprattutto quando si tratta di entrare in luoghi ben guardati o di evitare gruppi di nemici che bloccano la strada verso una destinazione importante; una combinazione di talenti bellici e ladreschi porterà, dunque, a un personaggio sul tipo di quelli che si incontrano nei racconti di Fafhrd e del Grey Mouser dello scrittore americano Fritz Leiber. Le arti magiche, in compenso, richiedono più dedizione, e sono meno facili da gestire in battaglia, ma possono essere assolutamente devastanti. Fortunatamente, trovare persone disposte a insegnarcele sarà più semplice rispetto alle traversie imposte da *Gothic II*.

La scheda del personaggio mostra le statistiche del nostro eroe e le abilità apprese.

L'architettura del deserto di Varant ricorda il Medio Oriente antico e medievale.

Nei mercati meridionali potremo acquistare l'acqua, un bene fondamentale per sopravvivere nel deserto.

Per imparare nuove abilità, dovremo trovare dei maestri in grado di insegnarcele.

Aggiungiamo il fatto che alcune guardie degli orchi stanno sorvegliando degli schiavi incaricati di ripulire le macerie, e non è difficile iniziare a intuire che ci troviamo in un villaggio conquistato di recente dopo una violenta battaglia. Questo amore per il dettaglio e la verosimiglianza ci accompagnerà per tutti i nostri viaggi.

Il posto presenta una notevole varietà di flora e fauna. È raro, in un GdR fantasy per PC, imbattersi in dinosauri o rinoceronti perfettamente integrati nel loro ambiente naturale, ma tali avvistamenti non sono rari in *Gothic 3*. Non mancano, ovviamente, sia animali più vicini ai paesaggi del Medioevo europeo (come cervi o lepri), sia creature fantastiche "classiche", quali troll, goblin e gli stessi orchi.

SUL FILO DELLA LAMA

I combattimenti di *Gothic 3* sono emozionanti e letali. Il protagonista può impugnare una grande varietà di armi da mischia e da tiro, incluse alcune improvvisate (come torce o falci da contadino) e perfino (una volta imparata l'abilità necessaria) combattere con due armi contemporaneamente. I colpi, nel combattimento corpo a corpo, vengono gestiti da una combinazione di mouse e tastiera, e anche ai livelli più bassi è possibile sferrare fendenti ad avversari che si trovano ai nostri lati o addirittura alle spalle. Le frecce, invece, vengono scagliate nella generica direzione indicata da un mirino a "V" che appare quando estraiamo l'arco, e abbiamo avuto l'impressione che nel determinare se un proiettile va a segno o meno vi sia una componente di casualità (anche se legata al nostro livello di abilità).

Quando iniziamo una nuova partita, il gioco concede una sorta di "periodo di grazia" durante il quale l'eroe non può essere ucciso; dovessero i suoi punti ferita scendere a zero, il risultato sarà un temporaneo svenimento, seguito dalla rigenerazione automatica di metà degli stessi. Si tratta di una scelta di progettazione davvero benvenuta, perché basta incrociare le spade con il primo orco per accorgersi

È LÌ... NO È LÀ!

Il sonoro di *Gothic 3* è più che discreto, ma ha una qualità che, per quanto formalmente propagandata in molti titoli contemporanei, raramente viene implementata in modo ottimale: se il vostro PC è dotato di un sistema di casse "surround" correttamente calibrato, vi accorgerete che l'audio posizionale è ottimo: è materialmente possibile intuire la presenza di un nemico, o anche di un innocente boscaiolo, semplicemente ascoltando con attenzione, quindi reagendo in base alla direzione e alla distanza percepite.

IL CONFRONTO SUPERFLUO

Le parole "rivale di *Oblivion*" sono state usate più volte, perfino da noi, per descrivere *Gothic 3*, ed eravamo totalmente preparati a dissezionare fino all'ultimo bit i due titoli, così da realizzare un confronto punto per punto. È stato con un certo stupore unito a piacere, dunque, che ci siamo accorti, una volta potuto finalmente provare a fondo il gioco, di come tale operazione fosse, alla fin fine inutile. È vero, l'aspetto dei due titoli può essere simile, ma le loro filosofie sono diverse e complementari. *Oblivion* permette di creare il proprio personaggio nei minimi dettagli, ha fondamenta narrative più ricche e, soprattutto, conta sullo straordinario supporto dei Mod (come *Oscuro Oblivion Overhaul 1.3*, che da solo ne migliora la giocabilità del 50%!). *Gothic 3*, in compenso, ha più "carattere", un mondo ricostruito con maggiore attenzione, più varietà di paesaggi e una benvenuta punta di umorismo. Non vediamo alcuna ragione per non acquistarli entrambi, mentre se proprio dovete fare una scelta, allora considerate i punti che abbiamo elencato. E questo è tutto quanto avevamo da dire riguardo ciò!

Dettagli come scheletri giganti abbandonati tra le dune contribuiscono molto all'atmosfera del gioco.

IL PASSATO CHE RITORNA

Sulla nave che ha portato il nostro eroe a Myrthana, si trova anche il gruppetto dei suoi quattro tradizionali compagni: anche se, durante le prime fasi dell'avventura, decideranno di separarsi, ognuno di loro avrà un importante ruolo nel gioco. Inoltre, non manca il nostro amico di sempre, lo stregone Xadras, che (anche lui come tradizione) all'inizio del gioco ne avrà combinata una delle sue, ed è inviso praticamente a chiunque Ovviamente, noi saremo tra i pochi a non credere che il disastro combinato da Xadras sia *così* grave... basta non dirlo ad alta voce.

di come i combattimenti in *Gothic 3* siano molto letali. L'effetto dei colpi varia in base all'arma impugnata, alla forza e ad altri fattori, ma, in linea generale, una lama o una mazza che raggiungono il loro obiettivo tendono comunque a lasciare il segno. Se è possibile fare un paragone di questo tipo, la mortalità in *Gothic 3* è paragonabile a quella della serie *Call of Duty*, dove un paio di pallottole (s)fortunate possono essere sufficienti per stendere il protagonista.

Rispetto a *CoD*, però, sia il modo medievale in generale, sia *Gothic 3* in particolare offrono alternative al semplice "sperare di non essere colpiti", in particolare la possibilità di parare con spada e scudo. Le parate vengono gestite con il tasto destro del mouse e, se eseguite al momento corretto, possono deflettere o assorbire l'attacco nemico.

In verità, fin dai primi scontri ci si accorge che l'abilità in combattimento del nostro personaggio dipende da una riuscita fusione tra i talenti che si apprendono facendo esperienza nel mondo virtuale e la capacità del giocatore di sfruttarli al meglio. Mantenere il sangue freddo, evitare di vibrare colpi forsennatamente cliccando a ripetizione il mouse, e riuscire invece a calibrare efficacemente il momento dell'affondo, della parata e del passo nella direzione giusta consentirà, anche ai livelli più bassi, di essere dei guerrieri pericolosi.

> "Il combattimento unisce le conoscenze del personaggio al talento del giocatore"

Ciò è particolarmente utile sia al fine di risparmiare pozioni curative (un bene di cui si è sempre assetati), sia a quei personaggi che, scegliendo carriere più magiche o "ladresche", scopriranno che con un po' di esercizio riusciranno a cavarsela discretamente anche nel corpo a corpo senza dover diventare Conan il Barbaro.

LA FINTA ILLUSIONE

Graficamente *Gothic 3* è molto bello, e avremmo sinceramente voluto dargli "9" nei nostri voti parziali. Purtroppo, nel programma si riscontrano alcune incertezze tecniche e scelte di progettazione che, pur non influendo sulla giocabilità, sfortunatamente rovinano un po' l'effetto di immersione nell'ambiente.

La principale è che, pur al massimo livello di qualità grafica, la distanza a cui gli oggetti più piccoli appaiono intorno al nostro personaggio è davvero troppo breve. Basta camminare, per fare un esempio, lungo la strada principale di un villaggio, o verso delle rovine, per vedere apparire improvvisamente dal nulla casse, arnesi da lavoro e detriti. L'erba disegna intorno al protagonista un cerchio visibile, che si sposta innaturalmente insieme a lui. A volte, alcune entità più grandi, come gli alberi, sono visibili se fissate direttamente, ma scompaiono appena si ruota leggermente il punto di vista, anche se il personaggio non si è fisicamente allontanato da esse.

Un secondo problema, che descriviamo meglio altrove in queste pagine, nasce dal fatto che solo un'area ben definita intorno all'eroe è rappresentata alla definizione più elevata, e tutto ciò che si trova oltre diventa bruscamente sfocato. Fortunatamente, *sembra* che molti parametri grafici possano essere migliorati attraverso la manipolazione del file .INI del gioco, e durante la nostra prova, per fare un altro esempio, siamo riusciti a estendere la rappresentazione

In alcune missioni, saremo accompagnati da amici o personaggi non giocanti.

Le architetture delle regioni temperate mostrano ispirazioni "mediterranee", man mano che si viaggia verso sud.

dell'erba fino all'orizzonte. Restate sintonizzati sul nostro Quedex, che è già stato mobilitato al riguardo.

La trama di *Gothic 3* (di cui non sveleremo nulla) è discretamente elaborata e capace di sostenere l'interesse del giocatore fino alla fine, grazie anche al fatto che alcune ramificazioni e quest secondarie sono sbloccate o meno in base alle scelte fatte dal nostro eroe, e la sensazione di influenzare concretamente il corso degli eventi è dunque forte. Detto ciò, per essere un titolo che sceglie di concentrarsi su pochi personaggi (e, in particolare, su un protagonista già definito all'inizio della partita), *Gothic 3* non presenta caratterizzazioni o situazioni emotive particolarmente profonde; non è, insomma, *Planescape: Torment*. Chi ha seguito la serie fin dall'inizio, però, troverà alcuni riferimenti molto gustosi ai primi due titoli e, sebbene il gioco sia perfettamente fruibile anche dai nuovi arrivati, la sensazione di trovarsi all'interno del nuovo capitolo di una storia che ci accompagna ormai da anni sarà davvero forte.

UN NUOVO MONDO

Gothic 3 non delude – e immaginiamo che, in fondo, è questo che i fan volevano sentire! Come viene spiegato in un box nella pagina precedente, malgrado i numerosi paragoni che abbiamo fatto con *Oblivion* non è realmente giusto confrontare i due titoli, in quanto, passata l'impressione dell'impatto iniziale, ci si accorge di come, in verità, si tratti di esperienze molto differenti.

Il miglior complimento che si può fare a *Gothic 3* è che, talvolta, abbiamo faticato ad abbandonare la partita per dedicarci a scrivere la nostra recensione! Non vi sono ragioni per cui un vero appassionato di GdR non debba possederli entrambi, ed è bello vivere in tempi che consentono simili scelte tra titoli di elevata qualità.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Oblivion, Apr 06, 9
Non ci sono premi per chi indovina che la prima alternativa è, ovviamente, il capolavoro di Bethesda. Create il vostro eroe fantasy preferito e viaggiate con la massima libertà per un mondo immenso. I numerosissimi Mod assicurano una longevità senza pari.

Gothic II, Ago 03, 8
Il predecessore di *Gothic 3*, allegato alle edizioni CD e DVD di GMC di maggio 2006, è a sua volta un ottimo GdR; nei negozi dovreste poterlo trovare insieme alla sua espansione, *La Notte del Corvo*, oppure potete richiedere l'arretrato.

Info ■ Casa **JoWooD/Deep Silver** ■ Sviluppatore **Piranha Bytes** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 69,99 Collector's Ed.; € 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.gothic3.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3,2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3,2 GHz, Scheda 3D 256 MB Pixel Shader 2.0 (3.0 consigliato)**
- Multiplayer **No**

- Grande libertà di scelta
- Il personaggio si sviluppa a piacimento
- Un mondo vasto e pieno di cose da fare

- Non è possibile creare il proprio personaggio
- Diverse incertezze nel motore grafico
- Manca un editor ufficiale di contenuti

Il degno successore di questa bella serie di GdR, nonché uno splendido gioco capace di avvincere sia i veterani del genere, sia i nuovi arrivati. La libertà di scelta e la varietà dei paesaggi rendono il tutto un'esperienza ricca e longeva. Peccato per qualche incertezza tecnica.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	9	9	7	9

Gli algoritmi HDR renderanno spettacolare ogni passo nel mondo di *Dark Messiah*.

Gli avversari sono realizzati con dei dettagli incredibili, ed esaltati da alcune fra le migliori animazioni mai viste in un videogioco.

GENERE: FPS

DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC

Quando arco e spada sono meglio di Railgun e fucile a pompa.

IN ITALIANO

***Dark Messiah* è una produzione importante, che ha richiesto molte risorse. Non tradurlo interamente in italiano sarebbe stata una scelta poco saggia, ma Ubisoft non si è limitata a una banale localizzazione, anzi, ha preteso un doppiaggio di qualità paragonabile a quella dei film, ottenendo una prestazione eccellente dai doppiatori.**

QUANDO abbiamo recensito **_Half-Life 2_, ci siamo chiesti: "come verrà sfruttata la fisica dagli sviluppatori che utilizzeranno i motori Source e Havok di questo gioco?" Riuscirà qualcuno a uguagliare o superare la splendida e varia quantità di situazioni viste a City 17?**

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Sono stati necessari quasi due anni, ma la risposta è arrivata e si chiama *Dark Messiah*. Sviluppato sul Source, e appoggiandosi anche sul motore fisico Havok, il titolo di Arkane Studios supera le barriere viste nei giochi di Valve. E non lasciatevi ingannare dalle immagini presenti in queste pagine: sembra *Oblivion*, ma è un FPS, e di quelli buoni. Fucili e pistole saranno sostituiti, più che degnamente, da armi bianche e magie di ogni tipo, ma dal punto di vista della giocabilità, *Dark Messiah* assomiglia sotto tutti i punti di vista a *Doom* e *Half-Life*. La visuale è in prima persona, i comandi sono quelli standard degli sparatutto e l'azione è maledettamente adrenalinica, tanto che mouse e tastiera si arroventeranno dopo un paio d'ore d'immersione nel suo mondo.

Questi punti in comune non impediscono, però, a *Dark Messiah* di ritagliarsi uno spazio tutto suo, di fare genere a sé, potremmo dire. L'ultima fatica di Ubisoft saccheggia qualcosa anche dai giochi di ruolo, e i serrati e frequenti combattimenti non hanno frenato i programmatori dall'inserire una serie di elementi strategici che permettono di elaborare tattiche di una certa complessità, oltre che di gestire il bilanciamento del personaggio decidendo su quali delle sue abilità puntare durante l'avventura.

Per raggiungere tale traguardo, è stato necessario affidarsi a un motore grafico potente, malleabile e capace di calcolare ambienti realistici sia da vedere, sia da "vivere": gli sviluppatori non si sono limitati a creare degli enigmi da superare, ma hanno preferito realizzare un mondo

> **"Sembra *Oblivion*, ma è un FPS, e di quelli buoni"**

abbastanza aperto, regolato dalle leggi di Newton, lasciando a chi prende in mano l'avventura l'opportunità di sfruttare la gravità e le proprietà dei materiali per aprirsi la strada verso il livello finale. Si sono, insomma, affidati al Source di *Half-Life 2*, pompandolo al massimo dal punto di vista visivo e dotando ogni oggetto di proprietà fisiche. I barili si sbriciolano, il legno brucia, il petrolio aiuta l'innesco delle combustioni, le corde si tagliano e via dicendo. Ciò ha permesso lo sviluppo di livelli lineari, ma che possono essere affrontati in diverse maniere, secondo la specializzazione del personaggio o l'intuito di chi lo comanda, che avrà sempre l'illusione di essere lui a decidere, senza essere limitato alle scelte imposte dai programmatori. A volte, si tratta di una pia illusione molto ben mascherata, altre di vero e proprio libero arbitrio.

IL TRIONFO DELLA LUCE

Dopo una lunga installazione, viene il momento di lanciare *Dark Messiah*. Dal doppio clic a quando si controllerà il personaggio passeranno alcuni interminabili minuti, durante i quali potrete ammirare solamente una schermata e una barra che si riempirà lentamente. Un'attesa snervante, ma necessaria a caricare le tonnellate di dettagli di ogni livello (e un difetto comune a *Half-Life 2*): i nemici e i personaggi non giocanti riescono a essere incredibilmente

SALVATAGGI MAGICI

Per fortuna, in *Dark Messiah* è possibile salvare in qualsiasi momento; il "sistema" è identico a quello di *Half-Life 2*, quindi sono presenti anche frequenti punti di auto-salvataggio.

FABBRI IN POCHE MOSSE

Esplorando gli sconfinati livelli di *Dark Messiah*, capiterà più volte di imbattersi in una fornace. Non si tratta di un semplice orpello, quanto di una vera bottega da fabbro, con tutto il necessario per costruire una spada. Chi è appassionato di armi, sa bene quanto lungo e faticoso (nonché costoso) possa essere questo procedimento, ma i programmatori hanno pensato di semplificarlo per gli acquirenti del gioco:

1) Depositate un lingotto di metallo sul crogiolo.
2) Dateci dentro col mantice, per scaldarlo il più possibile.
3) Rovesciate l'acciaio fuso nello stampo
4) Colatevi sopra dell'acqua e, una volta raffreddato, rimuovete la lama.
5) Posizionate la lama sul fuoco e dateci ancora dentro con il mantice, arroventandola.
6) Mentre è incandescente, mettetela sull'incudine e picchiate con il martello.
7) Forgiatele un manico sull'apposita pressa.
8) L'arma è finalmente pronta all'uso!

CONDIVIDERE LA GIOIA

Dark Messiah è anche un'intrigante esperienza multiplayer. Per ovvi motivi, nel momento in cui abbiamo scritto questa recensione non esistevano server, e non ci era possibile giocarlo in LAN. Fortunatamente, qualche tempo prima avevamo avuto modo di partecipare, insieme ad altri colleghi e ai programmatori, a una lunga sessione di sfide online con una versione piuttosto acerba del gioco, che ci aveva positivamente impressionato. Pur non volendo sbilanciarci in giudizi definitivi sulla sezione multiplayer, è interessante sottolineare che non ci si troverà davanti al solito deathmatch, ma a una serie di campagne articolate nell'arco di una manciata di mappe, lungo le quali i giocatori potranno migliorare le caratteristiche dei propri eroi. Nel multiplayer bisognerà prima di tutto selezionare una classe fra quelle disponibili, poi si avrà l'onore/onere di spendere i punti abilità acquisiti per potenziare l'alter ego. Un'altra differenza di rilievo con la modalità a giocatore singolo è la limitatezza dell'Havok: pur presente, saranno molto meno numerosi gli oggetti dotati di proprietà fisiche e non si potranno imbastire contro altri "umani" le tattiche di cui si abuserà giocando in solitudine. È praticamente un gioco differente, che ha come punti di contatto i personaggi, le armi e l'albero delle abilità, ma dotato di un ritmo nettamente differente. Sui prossimi numeri di GMC torneremo sull'argomento, testando a fondo anche la sezione online.

Sparate una freccia contro quelle travi a vedrete i barili rotolare contro gli orchi presenti nella stanza.

Congelate un nemico a basterà un colpo di spada per farlo saltare in mille pezzi.

Talvolta, capiterà di trovarsi faccia a faccia con un orco, con le lame incrociate a pochi centimetri dal volto: il tempismo, in questi casi, sarà fondamentale.

UN ALBERO CON TRE RADICI

Guadagnare punti esperienza non sarà difficile: basterà massacrare avversari, superare i livelli e scoprire aree segrete. Più complesso sarà distribuire correttamente i punti guadagnati. L'albero previsto dagli sviluppatori è caratterizzato da tre aree: Combattimento, Magia e Abilità. Ognuna di queste si dirama in vari campi, i cui primi livelli richiedono, solitamente, una manciata di punti per essere "sbloccati", mentre ne saranno necessari parecchi per arrivare a potenziare al massimo le caratteristiche più "esoteriche". Sta, quindi, al giocatore decidere se bilanciare in qualche maniera le capacità del proprio alter ego, oppure se potenziare al massimo alcune aree, lasciandone scoperte altre. In ogni caso, anche tramite una gestione schizofrenica, non si arriverà mai ad avere un personaggio ingestibile.

espressivi, lasciando trasparire odio, diffidenza o stima a ogni occhiata e, pur non vedendo mai il volto del protagonista, basterà muovere lo sguardo per ammirarne la parte inferiore del corpo. Estraete un'arma e rimarrete deliziati dalla cura riposta nella realizzazione delle mani e degli strumenti d'offesa. Lanciate un incantesimo e vi sentirete un novello Merlino che, con abili movimenti, riesce a generare sfere di fuoco o a congelare gli avversari. Non è finita qui: sollevate una cassa o un barile e, invece di vedere l'oggetto levitare poco realisticamente nel vuoto, osserverete le "vostre" braccia afferrarlo, portarlo sopra la testa e scagliarlo in maniera credibile. Nel caso alziate qualcosa di più leggero, come un teschio o un piatto, le mani lo raccoglieranno in maniera verosimile, avvolgendosi attorno a esso, il tutto con movimenti morbidi e per nulla artificiali, come raramente ne abbiamo visti in un videogioco.

La medesima attenzione è stata dedicata agli altri esseri, umani e non, che popolano il mondo di *Dark Messiah*.

Parlate con qualcuno e noterete dalla sua espressione il "sentimento" che nutrirà nei vostri confronti. Lottate contro un orco e, nei momenti in cui gli sarete più vicini, sentirete quasi il suo alito pestilenziale. Ma è quando alzerete gli occhi al cielo che capirete che le centinaia di euro dedicate al reparto video del vostro PC sono state un ottimo investimento: la luce vi accecherà momentaneamente e, mentre l'iride virtuale si adatterà alle mutate condizioni di luminosità, tutti gli oggetti più chiari risulteranno quasi brillanti, mentre quelli in ombra saranno particolarmente scuri. Pochi decimi di secondo e tornerete a vedere normalmente, proprio come nei momenti più spettacolari di *Half-Life 2: Lost Coast*, che faceva dell'HDR il suo cavallo di battaglia. Ciò che più galvanizza è che, proseguendo nell'avventura, continuerete a stupirvi degli effetti di illuminazione impiegati nelle maniere più fantasiose e, soprattutto, ovunque, tanto che ogni dettaglio verrà esaltato all'ennesima potenza: dal bagliore della mano di un mago intento a lanciare una palla di fuoco ai riflessi di una torcia sulle pareti di un sotterraneo; dalla luce del sole che filtra violenta all'interno di piccole e scure abitazioni al ferro che si arroventa dentro una fornace.

COSÌ TANTO DA FARE...

Le tanto decantate meraviglie di questa incarnazione del Source non vogliono nascondere una giocabilità stantia e ripetitiva, ma, al contrario, esaltarla al massimo.

Non troverete un livello in cui dovrete ripetere le stesse cose due o più volte, e ogni passo all'interno del mondo di *Dark Messiah* sarà una scoperta. Scivolerete silenziosamente nell'ombra e poi, un

MOSTRI FINALI

Lungo le peripezie di *Dark Messiah* incontrerete numerosi boss, anormi creature al cospetto delle quali il giocatore e i suoi avversari sono delle misere pulci. Intelligentemente, gli sviluppatori hanno evitato le classiche situazioni in cui ci si trova a sparare l'intero arsenale di armi e magie sino a che non se ne viene a capo. Per eliminare questi pericoli, infatti, dovrete usare il cervello e, nella maggior parte dei casi, basterà guardarsi attorno per trovare una soluzione, come far precipitare qualcosa di voluminoso sopra il malcapitato boss, o farlo incastrare da qualche parte in modo che non abbia più scampo.

Un bel calcio e quel goblin finirà impalato sugli spuntoni che vedete sulla destra.

Quando vi aggirerete negli oscuri corridoi di *Dark Messiah*, potrete sempre contare su una magia che esalterà i contrasti, visualizzando il mondo in scale di blu.

L'inventario è molto capiente e semplicissimo da gestire. Peccato che, quando lo aprirete, il gioco non si metterà in pausa.

FORZA E MAGIA
La saga di *Might and Magic* è una dalle più "antiche" nel mondo del videogiochi, dato che risala alla metà degli Anni '80. Tuttavia, trovarata pochi riferimenti al personaggi e al mostri di *Might and Magic* in *Dark Messiah*, cha ha un'ambientazione tutta sua.

NIENTE COLLEGAMENTO NECESSARIO
Sa giochareta solo alla porzione single player di *Dark Messiah*, non dovreta collegarvi a Internat per "validarlo", al contrario di quanto accadeva par *Half-Life 2*. Il gioco, invece, installa Steam par la saziona multiplayer.

istante dopo, difenderete una nave dall'attacco degli avversari usando delle enormi balestre. Vi arrampicherete lungo i cornicioni delle abitazioni degli orchi, costruite sul ripido dorso di una scarpata, così da attivare un ascensore e irrompere all'interno della loro roccaforte, fra ponti di corde sospesi in aria, sotto il tiro di pericolosi arcieri. Vi capiterà anche di scalare pozzi usando un particolare arco che lancia frecce da cui pende una corda, il tutto mentre un'infinità di enormi ragni pelosi in grado di camminare sul soffitto e sulle pareti tenterà di avvelenarvi.

In *Dark Messiah* non ci sono enigmi nel vero senso della parola, quanto una serie di operazioni da compiere che riusciranno a farvi sentire i protagonisti assoluti di questa avventura. Il vecchio concetto del "trova la chiave" vive una nuova luce, dal momento che per procurarvi il manufatto necessario dovrete sfidare il capo di una banda di nemici, piuttosto che andare alla ricerca di qualche leva che, finalmente, sbloccherà le parti del livello sigillate dalle saracinesche.

Nonostante la linearità dei livelli, vi sarà concesso anche un certo margine di esplorazione, che spesso vi porterà a scoprire aree segrete, contenenti il più delle volte oggetti o armi magiche, oltre a pozioni di ogni tipo - da quelle più semplici, che vi curano le ferite, a quelle più potenti, che trasformano la vostra pelle in pietra.

I numerosi combattimenti sono i momenti più divertenti di tutto il gioco, sia che stiate affrontando un pericoloso boss o i suoi scagnozzi meno potenti: usando le armi bianche, con il tasto destro parerete i fendenti, con quello sinistro elargirete generose mazzate. Tenetelo premuto più a lungo e, invece di un semplice colpo, sferrerete un attacco più violento. Semplice a dirsi e a farsi, ma straordinariamente esaltante all'atto pratico. L'utilizzo di soli due tasti obbliga,

> **"Dark Messiah non va giocato una volta sola"**

infatti, a un tempismo incredibile per riuscire a parare il colpo e a rispondere immediatamente. Spesso, le due spade si incroceranno a pochi centimetri dai contendenti e una rapidissima pressione del tasto sinistro vi permetterà di sfondare la difesa nemica e di aver subito ragione dell'avversario.

Non pensate solamente a spade, scudi e pugnali, però, dal momento che il vostro arsenale sembra quasi infinito: aste da combattimento, armi incantate, ma soprattutto magie... tante magie. Potrete congelare i nemici o semplicemente farli scivolare sul terreno che avrete ghiacciato, così come dar fuoco ad animali e creature lanciandogli contro sfere incandescenti, utilizzando la tattica che riterrete più opportuna in relazione alla situazione e al tipo di personaggio che vi sarete creati. Soprattutto, sarà fondamentale guardarsi attorno per sfruttare ciò che il paesaggio vi offrirà come aiuto: tagliate le corde di un ponte per non far avvicinare i nemici, oppure assestate un bel calcio a delle travi di sostegno per far rotolare pesanti barili contro gli avversari. Spingete goblin e compagnia contro degli spuntoni, oppure congelate con un incantesimo la passerella da cui vi staranno raggiungendo per vederli scivolare nel baratro. Non esitate a lanciare le tante otri di petrolio che si trovano in giro, per poi scagliarvi contro una freccia infocata. Sono solo pochi esempi di quello che l'Havok, unito alla vostra fantasia, vi permetterà di fare.

EROI SU MISURA

Dark Messiah non va giocato una sola volta (e ci metterete comunque una dozzina di ore almeno). Va finito e ricominciato miscelando differentemente i punti abilità conquistati, per creare un eroe radicalmente diverso. Inizialmente, non sceglierete alcuna classe o razza, ma col tempo dovrete spendere l'esperienza acquisita nell'albero delle abilità studiato

Dopo una serie di colpi andati a segno, entrerete in modalità Berserk e potrete spaccare le ossa molto più facilmente, almeno per qualche istante.

MEGLIO DI TARZAN

Certe zone sembreranno inizialmente impossibili da raggiungere, considerando che il protagonista non potrà volare. Basterà, però, trovare l'arco dotato di frecce con corda annessa, per improvvisarsi trapezisti e arrivare con relativa facilità alle sezioni più elevate. Si tratta di un'arma apparentemente normale, solo che scaglierà delle specie di arpioni cui sarà legata una corda. Sparateli, lasciate che la liana scenda e, a quel punto, aggrappatevi senza timore, saltellando fra una corda e l'altra, in barba ai nemici che vi guarderanno impotenti (arcieri esclusi). Ovviamente, le frecce si pianteranno solo nel legno, non nella pietra!

INCANTESIMO SPEZZATO

C'è qualcosa che ci sfugge, in *Dark Messiah*. Una trama coinvolgente, una narrazione impeccabile, una tensione costante dall'inizio alla fine... ma tutto viene saltuariamente rovinato da alcuni filmati in grafica computerizzata. Non siamo riusciti a capire perché questi intermezzi non siano stati realizzati con il motore di gioco, bensì calcolati col computer, presentando qualcosa che, sebbene di pregevole fattura, spezza l'illusione mostrando un aspetto grafico meno in tema con tutto il resto. Un piccolo scivolone dei programmatori, che non mina la qualità dell'eccellente lavoro, ma rovina in parte le splendide atmosfere ricreate.

COLLEZIONISTI FELICI

Se fate parte della schiera degli amanti delle confezioni da collezione, non potete lasciarvi scappare la *Collector Edition* di *Dark Messiah*. Oltre al gioco in edizione DVD, troverete una mappa del mondo, un DVD video con il "making-of", una skin per il multiplayer e ben quattro armi inedite per la campagna single player. Tutto con un leggero sovrapprezzo: 55 euro al posto di 49.

Spesso, combattere a lungo non sarà la soluzione migliore: in certi casi, sarà meglio uno spintone per far piombare giù dal precipizio l'avversario.

appositamente per creare personaggi sempre bilanciati. Spesso, cercherete di migliorare un'abilità non tanto perché vi attirerà, quanto per usare alcuni degli oggetti che recupererete in giro, alcuni dei quali non potranno essere indossati o maneggiati se non dotando il personaggio di certe caratteristiche. Per esempio, vi potrete imbattere in uno splendido paio di pugnali che richiederanno almeno un "+2" di colpo critico per essere utilizzati, o delle armature particolarmente robuste, che imporranno un guerriero piuttosto dotato in quanto a forza per essere indossate. Insomma, ogni partita vi permetterà di scovare nuove vie e di usare oggetti precedentemente inediti; vi farà notare alcuni particolari sfuggiti; vi farà sfruttare l'Havok in nuove maniere e vi farà trovare aree segrete mai viste.

Le ore passate con *Dark Messiah* ci hanno regalato emozioni non tanto dissimili da quelle vissute con *Half-Life 2* al tempo della sua uscita: un comparto grafico eccellente, sia dal punto di vista tecnico, sia da quello stilistico, è accompagnato da un commento sonoro esaltante. E, al contrario che nel capolavoro di Valve, la traduzione italiana è degna di nota, tanto da far innamorare il giocatore della voce femminile che gli sussurra costantemente cosa deve fare, a tratti quasi comandando, in altre situazioni usando un tono decisamente più malizioso. I doppiatori non si sono limitati a ripetere annoiati alcune frasi, ma le hanno recitate quasi le stessero vivendo sulla loro pelle, caratterizzando ancora meglio i personaggi. I goblin, come ci si aspetta, sono dei codardi che saltellano beffeggiando il giocatore quando sono al riparo, ma che spesso si danno alla fuga non appena vengono disarmati da qualche violento colpo, e le loro voci passano da toni irriverenti al terrore puro, sempre mantenendo quelle sfumature stridule che un appassionato di GdR sa amare. L'opposto degli orchi, violenti e quasi senza controllo, capaci di spaventare ancor prima di essere visti quando, da dietro una porta, sentirete le loro possenti voci che trasuderanno odio e desiderio di sangue. Tutto si fonde armoniosamente, trascinando il giocatore in un turbinio di emozioni, che spaziano dalla paura alla diffidenza, dalla voglia di trionfare allo sconforto per essere stati sconfitti da qualche mefistofelica creatura.

Il senso del dovere, purtroppo, ci spinge anche a segnalare un'Intelligenza Artificiale non sempre eccellente, che rende i nemici poco propensi a coordinarsi fra loro per far fuori il giocatore. Se i duelli in singolar tenzone sono avvincenti, le risse contro numerosi avversari tendono a trasformarsi in un furioso cliccare, che in certi casi rende difficile sfruttare a dovere le finezze del motore fisico.

Si tratta, comunque, di una goccia di petrolio in un mare limpidissimo di classe e genialità, che non impedisce a *Dark Messiah* di meritarsi il massimo dei voti della scala di GMC.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

***Prey*, Ago 06, 9**
Per chi preferisce un FPS "classico", con una trama ricca di colpi di scena e gli splendidi, indimenticabili portali.

***Oblivion*, Apr 06, 9**
Un gioco di ruolo puro, esaltato da un motore grafico tanto evocativo quanto pesante da far girare. Ma se avete un PC adeguato, rimarrete estasiati dalla libertà d'azione.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Distributore **Arkane Studios – Kuju (multiplayer)** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49 – Collector Edition € 55** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet http://darkmessiahgame.it.ubi.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Realizzazione tecnica impeccabile
- Giocabilità varia ed esaltante
- Eccellente struttura dei livelli

- I.A. non perfetta
- Requisiti minimi elevati
- Caricamenti lunghi

Un titolo vario e avvincente, curato in modo certosino sotto ogni punto di vista. L'unico motivo per non acquistarlo è la mancanza di un computer adeguato a farlo girare. In caso contrario, lasciarlo sugli scaffali sarebbe un peccato!

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	I.A.
9	9	9	9	9	8

Muoversi da soli a piedi è fortemente sconsigliato, meglio avere sempre compagnia.

Fatta eccezione per il sistema di movimento dei carri, mezzi e armi delle due fazioni in lotta sono identici nelle funzioni, ma con estetica differente.

GENERE: FPS ONLINE

BATTLEFIELD 2142

La guerra (di squadra) del futuro.

IN ITALIANO

Come tutti i suoi predecessori, *BF 2142* è stato tradotto completamente italiano, tanto nei testi quanto nel parlato, tuttavia limitato ai soli messaggi radio vocali. Va purtroppo accennato che la traduzione non brilla per eccellenza, soprattutto a causa di pessime interpretazioni di alcune tipiche espressioni gergali militari.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

A quattro anni dall'uscita dell'allora sconosciuto *Battlefield 1942*, la saga di DICE è ormai diventata sinonimo di sparatutto online dove mezzi e fanteria si uniscono in un connubio perfetto.

Poco importa se lo scenario prende forma nel teatro della Seconda Guerra Mondiale, nelle umide foreste vietnamite o in una contemporanea, quanto fittizia, guerra contro le forze mediorientali: in quattro anni di scontri ondine, moltissimi giocatori hanno imparato ad apprezzare il realismo della sua fisica, la bellezza del suo gioco di squadra e, non ultima, la strategia della modalità di gioco che l'ha sempre caratterizzata, il "Conquest".

Per chi non avesse mai avuto l'occasione di provarlo, potremmo definire il Conquest come uno scontro per il dominio di punti nevralgici posizionati ad arte su una mappa. Ogni punto è caratterizzato da una bandiera attorno a cui si deve concentrare un numero di forze alleate superiori a quelle nemiche per ottenerne il controllo.

Guadagnare il possesso di uno di tali punti garantisce alla propria fazione la possibilità di portare rinforzi direttamente sul posto, facendo avanzare virtualmente il fronte, e la disponibilità dei nuovi mezzi che compaiono in zona. Un punteggio decrescente, secondo le uccisioni o particolari condizioni di controllo dei punti, definisce poi la fazione vincitrice e quella sconfitta.

Nata con il *1942*, tale modalità è rimasta pressoché inalterata tanto in *Vietnam*, quanto in *Battlefield 2*, ma è con *2142* che DICE ne offre una variante decisamente interessante, grazie anche alla scelta dell'ambientazione futuribile, che ha concesso non poche "licenze poetiche" rispetto agli obblighi di realismo degli altri periodi storici affrontati dalla saga.

Tuttavia, non stiamo parlando di un gioco completamente nuovo, ma, come accadde per *Vietnam* nei confronti del *1942*, di una versione pesantemente basata sulle meccaniche di *Battlefield 2*,

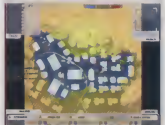
> "Il Titan è una dimensione di gioco inedita per la saga di DICE"

fatta esclusione per alcune significative novità e per l'ambientazione con tutto ciò che essa comporta.

La modalità Titan fa appunto parte di tali significative novità e si presenta come una più complessa, ma divertente, variante dell'originale Conquest. Le mappe di gioco mostrano sempre una divisione in aree designate da punti di controllo, ma questi ultimi, al posto di presentare le canoniche bandiere, offrono dei silos missilistici; completa il tutto la non trascurabile presenza nel cielo sopra la mappa di due enormi Titan (uno per fazione), gigantesche fortezze semoventi che agiscono anche come zone di spawn (ovvero, di "rinascita" dei giocatori).

Quando una zona è sotto attacco orbitale l'opzione è solo una: la fuga!

AGLI ORDINI!

Proseguendo la tradizione iniziata con *BF 2*, anche in *BF 2142* un membro della vostra squadra potrà ricoprire il ruolo di comandante.
Chi assume questo compito avrà l'onore e l'onere di impartire gli ordini alle squadre, potendo contare su strumenti di rilevazione dei nemici su tutta la mappa. Allo stesso modo, sarà in grado di utilizzare dei "poteri speciali", quali attacchi orbitali, sgancio di rifornimenti e un rilevamento locale visibile a tutto il team. Tutti questi poteri, tuttavia, richiederanno un tempo di ricarica dopo l'uso, che sarà condizionato dal mantenimento delle strutture a essi correlate nella base principale, che dovranno essere difese, o riparate nel caso in cui siano distrutte da incursioni nemiche

Scopo ultimo di questa modalità è, naturalmente, l'abbattimento del Titan avversario: il possesso dei punti di controllo, infatti, oltre ai normali vantaggi garantisce anche il lancio di missili capaci di distruggere gli scudi difensivi e la stessa nave avversaria. La prima parte di una partita è molto simile allo scontro in un

ALL'ASSALTO!

La parte di assalto al Titan è la vera novità di *BF 2142*, ecco come si sviluppa l'azione nel momento in cui ne avrete distrutto gli scudi.

■ Il primo passo è cominciare l'abbordaggio e assicurarsi un punto di spawn fisso. Collocare un APC sotto il Titan e usare le capsule di lancio (nell'immagine) è un metodo valido. In alternativa, è possibile atterrare con una dropship su di esso, oppure attendere che il vostro caposquadra collochi un segnalatore.

■ Una volta abbordato e presumibilmente sconfitti i soldati in difesa, dovrete distruggere le quattro console di comando. Sono numerate da 1 a 4 e vanno tolte di mezzo in sequenza per avere accesso alle successive (la 1 dà accesso alla 3, la 2 alla 4). Attenzione, perché i corridoi per raggiungerle diventano delle vere trappole, se i difensori sono in gamba!

■ Distrutte le console, avrete accesso alla stanza del reattore. Colpendo quest'ultimo causerete danni diretti alla struttura del Titan: in pratica, dovrete colpirlo con tutto quello che avrete per farlo esplodere il più velocemente possibile. I soldati in difesa avranno, tuttavia, ancora la possibilità di combattervi: attenti alle spalle!

■ Missione compiuta! Il Titan nemico è distrutto ed esploderà in mille pezzi! Tenete presente che tra l'avviso di distruzione e l'effettiva esplosione passerà un po' di tempo, per consentire la fuga degli assaltatori: sopravvivere all'abbordaggio di un Titan vi procurerà un premio speciale, quindi pronti ad aprire il paracadute!

■ A breve distanza, un Walker non teme nulla, soprattutto se ha un po' di fanteria di supporto.

■ L'uso dell'Iron Sight ridurrà il cono di fuoco, ma anche la vostra mobilità.

■ La mappa di gioco è lo strumento adatto per seguire gli ordini ricevuti.

qualsiasi *Battlefield*, ma è con la caduta degli scudi di uno dei due Titan che il teatro principale delle battaglie si può rapidamente spostare dal campo aperto ai suoi stretti corridoi. Infatti, al posto di attendere che i missili abbattano il colosso volante, è possibile accelerare il processo con un'operazione di sabotaggio direttamente al suo interno, per una dimensione di gioco completamente inedita per la serie.

Naturale regno incontrastato della fanteria, l'interno del Titan diventa un luogo ideale per trappole e appostamenti aperti all'inventiva dei giocatori. Una carica di esplosivo con detonatore di prossimità su un muro o una mina antiuomo dietro l'angolo di un corridoio sono due esempi abbastanza calzanti di cosa sia possibile fare, cui si vanno ad aggiungere nuovi oggetti perfetti per lo scopo, come torrette automatiche (ricordate l'ingegnere di *Team Fortress Classic*?) o piccoli campi di forza per rinsaldare una posizione di difesa. Inoltre, tale approccio favorisce le meccaniche di squadra introdotte da *Battlefield 2*, richiedendo ai giocatori di sfruttare al massimo punti di forza e debolezze delle varie classi a disposizione. *BF 2142* mantiene, infatti, le stesse possibilità di interazione offerte per la prima volta da *BF 2*, quali la creazione di squadre interne a un team o la presenza di un comandante dotato di poteri speciali e in grado di impartire loro ordini come nuclei operativi indipendenti. A differenza del predecessore, però, *BF 2142* offre nuove possibilità mirate a stimolare ulteriormente l'utilizzo di questa importantissima funzione: è stato previsto, infatti, un bonus al punteggio per uccisioni e risultati ottenuti nell'area dove il caposquadra o il comandante ha ordinato di agire, bonus che va a incrementare un totale di squadra per ottenere aggiornamenti temporanei al proprio equipaggiamento. Come accadeva in forma embrionale in *BF 2*, infatti, questa volta avrete a che fare con un livello di personalizzazione dei kit molto più profondo e, fattore più importante, strettamente correlato con un vero e proprio "livello di esperienza" rappresentato dal vostro grado o dalle prestazioni della vostra squadra.

Tale approccio ha pesantemente influenzato il numero delle classi disponibili, passato dalle originali sette alle attuali quattro che, in pratica, accorpano più caratteristiche diverse anche secondo come si desidera specializzarsi. Lo scout, per esempio, può essere utilizzato come cecchino o come "Spec Ops" dotato

IN SINGOLO

Come nel caso di *BF 2*, anche questa versione futuristica non dispone di un gioco single player degno di essere definito tale. Sarà, infatti, possibile effettuare solo delle semplici schermaglie in versioni ridotte di alcune mappe da sedici giocatori, ed esclusivamente nella modalità Conquista. Da notare, tuttavia, un certo miglioramento nella gestione della I.A. dei bot, i soldati controllati dal computer.

IL VOSTRO SOLDATO

In *BF 2* era necessaria una registrazione a GameSpy per poter salvare le statistiche del vostro soldato e ricevere le armi addizionali nei server ufficiali. In *BF 2142*, invece, la registrazione richiesta riguarda direttamente Electronic Arts, ma vi consentirà di creare più soldati all'interno dello stesso account. Un'altra nota positiva riguarda la presenza di un apposito spazio per inserire l'eventuale "tag" del vostro clan, in modo da poterla cambiare senza creare un nuovo soldato.

CONTROMISURE

Con missili a ricerca sempre più implacabili, le contromisure dei mezzi del futuro hanno dovuto adeguarsi: in *BF 2142*, infatti, non si tratterà più di generare cortine di fumo o di lanciare decoy, ma ogni mezzo potrà generare, per una manciata di secondi, uno scudo in grado di renderlo completamente invulnerabile a ogni attacco. Attenzione ai lunghi tempi di ricarica, però!

■ Le dropship possono essere usate come punti di spawn mobili e avamposti di abbordaggio.

■ Il nuovo zoom dei carri armati è eccellente per fornire un preciso fuoco di artiglieria.

persino di modalità stealth, mentre il classico assaltatore può essere ulteriormente specializzato nell'uso delle armi o utilizzato come medico da campo.

Pur se, a un primo approccio, questo sistema appare restrittivo, dopo poco ci si accorge che funziona in maniera eccellente, garantendo una varietà sul campo di battaglia che i predecessori non possedevano, senza contare che resterà possibile specializzarsi in modo capillare, per quanto si tratti di un processo piuttosto lungo.

La possibilità di decidere l'equipaggiamento da portarsi in battaglia in piena libertà consente di gestire le classi in maniera molto personale e adattabile alle situazioni di gioco, riuscendo anche, ai "livelli" più alti, a raggiungere interessanti livelli di versatilità che le originali classi di *BF 2* non possedevano, a causa della loro eccessiva specializzazione.

Ovviamente, oltre alle dichiarate modifiche alla struttura di gioco, lo spostamento nel futuro dell'ambientazione impone a sua volta nuove dinamiche per via delle armi disponibili (come granate e mine a impulsi elettromagnetici) e dei mezzi, da sempre cavallo di battaglia della serie, pesantemente reinterpretati in chiave futuristica. La modifica più evidente risiede nella presenza di veri e propri mech, chiamati "walker", assoluti dominatori tra le forze di terra e pesantemente armati contro le minacce aeree. Nei cieli, tra l'altro, la distinzione tra aerei ed elicotteri è stata abbattuta da speciali velivoli che ne rappresentano una sorta di via di mezzo.

Interessanti, soprattutto dal punto di vista strategico, le decisioni di consentire ai mezzi di trasporto truppe, volanti e non, di agire come punti di spawn e di dare ai carri armati la funzione di zoom (con tanto di indicatore per l'alzo), in modo da poter essere utilizzati come artiglierie a lunga gittata (mezzi invece assenti).

Tutto, insomma, funziona decisamente bene ed è perfettamente attinente ai canoni di qualità cui DICE ci ha ormai da tempo abituati. L'unico rimpianto viene, forse, dalle poche mappe dedicate alla modalità Titan: delle dieci totali, solo cinque ne vedono la maestosa presenza, ma ci auguriamo che future patch (ma non booster pack!) possano aumentare tale numero, per sfruttare al massimo quella che non fatichiamo a definire un'ottima intuizione!

Carlo Barone

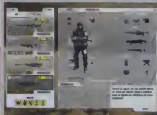
IN ALTERNATIVA...

Planetside: Invasion, Ago 06
Dal lontano 2003, l'unico FPS basato su un mondo persistente oggi disponibile. Recentemente è stato ripubblicato anche in Italia con l'aggiunta di tutte le espansioni. Ha alcuni aspetti in comune con *BF 2142*.

CounterStrike: Source, Dic 04
Per chi non ama i veicoli, ma desidera il meglio sulla piazza, *CounterStrike* è ancora la scelta per eccellenza, vista la mole di giocatori che quotidianamente continua ad affollare le migliaia di server a esso dedicati.

BRAVO SOLDATO, MERITI UNA PROMOZIONE!

Se giocherete online a *BF 2142* su server ufficiali (noti anche come "ranked"), tutti i vostri punteggi e riconoscimenti andranno a incrementare la vostra esperienza di carriera militare, facendovi ricevere avanzamenti di grado, allo stesso modo dei livelli in un GdR. Per ogni promozione, avrete a disposizione uno "sblocco" che potrete spendere per ottenere equipaggiamento extra nelle quattro classi disponibili, per ricevere potenziamenti da caposquadra, o per migliorare alcune caratteristiche generali del vostro soldato. Il sistema di avanzamento delle classi prevede due rami distinti come specializzazioni, composti da tre oggetti di equipaggiamento e un'arma, che andranno tuttavia selezionati secondo l'ordine imposto dal gioco.

■ Per poter raggiungere l'arma addizionale di ogni ramo, dovrete prima ottenere i tre oggetti di equipaggiamento che la precedono.

■ Dal menu di spawn in gioco potrete poi decidere quali oggetti e armi "montare" sul vostro soldato. Manca, purtroppo, la creazione di profili predefiniti.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Digital Illusion CE** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://battlefield.ea.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,8 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ Splendida la modalità "Titan"
■ Nuovo sistema di esperienza
■ Ancora più orientato al gioco di squadra

■ Solo cinque mappe per la modalità "Titan"
■ Un po' limitato all'inizio
■ Manca un tutorial offline

Per tutti gli appassionati rappresenta la naturale evoluzione di *BF 2*, con una nuova modalità assolutamente eccezionale. Per tutti gli altri, si tratta senza dubbio del miglior sparatutto online con mezzi e squadra in cui è possibile cimentarsi.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	MODALITÀ DI GIOCO
8	8	9	9	8	9

Virgil è il capo di George. Vi aiuterà dandovi qualcosa di molto utile!

Il protagonista non è per niente invecchiato in questi anni, anzi!

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

BROKEN SWORD L'ANGELO DELLA MORTE

George è ritornato, alle prese con i soliti misteri e con una nuova ragazza!

QUASI TUTTO IN ITALIANO

Il gioco, che risiede su unico DVD, è doppiato in diverse lingue, ma non nella nostra; per fortuna, i sottotitoli sono completamente in italiano.

NEL DVD

Troverete il demo di *Broken Sword: L'Angelo della Morte* all'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese.

SALVATAGGI A PIACERE

Questo episodio di *Broken Sword* non è uno di quei giochi che limitano il numero di salvataggi possibili. Vorremmo davvero che questa fosse una regola assoluta, per ogni titolo di avventura.

LE saghe delle avventure grafiche sono quasi scomparse. Fortunatamente, la serie di *Broken Sword* è la classica eccezione, che vede il coraggioso George Stobbart, il giovane e intraprendente protagonista, alle prese con misteri da svelare e, sempre più spesso, con qualcosa che abbia a che fare con i cavalieri Templari.

L'epopea, iniziata nel 1996 e ripresa nel 2003 con il terzo capitolo, dimostra nuova vita con l'uscita di questo quarto episodio, una sorpresa resa ancora più piacevole dal fatto che, in passato, la serie era stata definita come una trilogia.

I programmatori di Revolution avranno fatto tesoro delle critiche espresse dagli appassionati? Ci saranno ancora molti enigmi basati sullo spostamento di casse di legno o stiamo per assistere al ritorno dell'atmosfera "rétro" dei primi due episodi?

Il prologo de *L'Angelo della Morte* mostra un George dimesso: dopo i problemi seguiti alle sue ultime peripezie, non ha trovato una sistemazione decorosa e si è dovuto adattare lavorando nelle zone meno illustri di New York.

L'incontro con una bella cliente, Anna Maria, lo scuote dalla routine quotidiana e gli permette di fiondarsi in una nuova caccia al mistero. La ragazza, braccata da una banda mafiosa, possiede un antico manoscritto che permetterebbe di scoprire un mitico tesoro del passato. George la aiuterà sia con i malviventi, sia decifrando il manoscritto, e insieme intraprenderanno un viaggio che li vedrà visitare l'Egitto, Roma e un misterioso laboratorio nel deserto americano, per scoprire che, come al solito, si sono infilati in un problema più grande di loro!

Che fine ha fatto Nico, l'inseparabile compagna di George? Niente paura, nel corso delle vicende la rincontrerete e si dimostrerà ancora una volta fondamentale, ma non vi diciamo di più!

Il passaggio alle tre dimensioni aveva un po' spaventato i fan, in occasione del terzo episodio: i "puzzle" delle casse, l'interfaccia un po' rovinata dal fatto di essere stata progettata per i gamepad delle console e alcuni piccoli problemi avevano preoccupato i giocatori.

Ora, la transizione sembra essere stata "assorbita": scomparsi quasi del tutto gli enigmi a base di scatoloni da spostare, ritroverete alcune modalità di gioco familiari e un paio di idee che portano novità al ritmo del gioco senza, per fortuna, renderlo un ibrido tra avventura e gioco d'azione.

State tranquilli: non vi imbatterete in sequenze d'azione, né in momenti in cui è indispensabile agire troppo rapidamente. Anche le scene concitate avranno un ritmo gestibile e, praticamente in ogni caso, dovrete usare più la testa che i riflessi – ottime notizie, parlando di un'avventura. È vero che, in alcune situazioni, sarà presente un tempo limite per risolvere i rompicapi, ma in caso di fallimento avrete sempre modo di riprovarci immediatamente dopo.

La trama ci è sembrata accettabile, anche se non eccelsa. George si ritrova coinvolto da Anna Maria un po' troppo rapidamente e, in diverse occasioni, pare che tutto

HACKER E PUZZLE!

In più di un'occasione, dovrete penetrare dei sistemi informatici usando il palmare di George. Vi toccherà, ogni volta, risolvere un piccolo puzzle game basato sui riflessi per condurre un fascio di luce tra due punti, seguendo regole ben precise. Sebbene sia molto semplice nelle prime fasi, il giochino si rivelerà intrigante verso la fine dell'avventura. Per fortuna, non diventa mai veramente impossibile.

Gli ambienti che visiterete non saranno sempre il massimo del lusso...

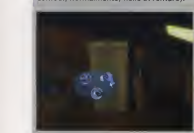
L'abilità di George nell'arrampicarsi ovunque sarà utile nel corso del gioco.

Molti enigmi prevedono la collaborazione tra i personaggi, che spesso cammineranno fianco a fianco.

UN'INTERFACCIA MIGLIORATA

A differenza del terzo episodio,uscito anche su console, il quarto capitolo sarà solamente per PC. Anche grazie a questo, l'interfaccia non ha sofferto di una progettazione che tenesse conto dei pulsanti dei gamepad delle console, complicando di fatto la vita ai giocatori PC abituati a mouse e tastiera – ben più comodi, normalmente, nelle avventure).

Nei dialoghi dovrete selezionare le icone in basso per scegliere i vari argomenti.

George dovrà approfittare della buona fede di questo poveretto, cattivo George!

combaci fin troppo perfettamente per far proseguire il racconto. Certo, questo succede anche in molti film, ma avremmo preferito non provare questa sensazione in un'avventura dai natali così illustri.

Il primo impatto è sicuramente positivo: pur non toccando vette di eccellenza, la grafica 3D è molto pulita e i personaggi sono ben disegnati. Se le animazioni peccano un po' di staticità, i volti sono stati particolarmente curati, ed è impossibile non notarlo.

Un dettaglio nei colori ci ha colpito: questo capitolo abbandona gli accostamenti sgargianti che erano un po' la firma della saga di *Broken Sword*, per mostrare, invece, luoghi dai colori meno accesi, anche quando non si tratta di magazzini o quartieri industriali.

Gli ambienti sono realizzati con attenzione ai dettagli. Lo stile delle costruzioni e gli arredamenti danno l'impressione di posti reali, con un "ma": sebbene spesso vi troverete in stanze con molti oggetti visibili, raramente quelli con cui interagire saranno più di due o tre. Moltissimi elementi non saranno nemmeno esaminabili, cosa che ci ha un po' delusi, considerando che si tratta di particolari tecnicamente semplicissimi da implementare.

"L'interfaccia, rispetto al terzo episodio, è migliorata"

L'interfaccia, rispetto al terzo episodio è migliorata. Ora, con la tastiera potrete spostare i personaggi in giro per lo schermo e con il tasto destro del mouse attiverete un menu a icone che mostrerà una, due o al massimo tre scelte possibili, secondo la situazione. Le azioni più frequenti saranno osservare e agire, insieme all'utilizzo di oggetti recuperati precedentemente. Con il mouse potrete anche far saltare, arrampicare o strisciare i protagonisti, ovviamente nei luoghi dove ciò è stato previsto.

L'inventario de *L'Angelo dello Morte* è capiente, senza limiti e variegato: potrete raccogliere documenti, oggetti anche pesanti e, spesso, tra gli elementi impiegabili ci sarà anche il personaggio secondario (Anna Maria, Nico, ma non solo!) che sarete liberi di "usare". Diverse situazioni, infatti, prevedono il lavoro contemporaneo di due individui, non sempre in situazioni banali da interpretare.

In alcuni momenti della trama, inoltre, è possibile che alcuni compagni vengano uccisi, in quanto le situazioni saranno spesso pericolose. Questo non rappresenta un problema grave: dopo il fattaccio, il gioco tornerà automaticamente a pochi istanti prima della tragica dipartita, in modo che si possano intraprendere azioni differenti e, in caso di esito positivo, evitare i decessi.

Un aspetto che ci ha lasciato un po' interdetti è costituito dai dialoghi tra i personaggi, gestiti tramite icone e totalmente non interattivi: dovrete semplicemente esaurire ogni argomento disponibile. In assenza di questi ultimi, molti personaggi diranno sempre la stessa frase, ripetendola all'infinito se interrogati più volte, qualcosa che pensavamo di

CERCATE AIUTO?

In una sezione del menu de *L'Angelo dello Morte* è disponibile un link alla soluzione del gioco, presente all'interno del sito di Revolution. Se siete collegati a Internet, potrete accedere alla pagina, che permette di ottenere qualche suggerimento su ciò che vi interessa. Comodo, ma anche un po' pericoloso, non abusatene!

BROKEN SWORD 2.5

Alcuni fan stanno lavorando a un capitolo aggiuntivo realizzato come seguito ideale dei primi due titoli della serie, quelli più apprezzati dai puristi del genere: date un'occhiata al loro sito: www.baphometsfluch25.de/. Ne trattiamo diffusamente all'interno della sezione Mod News del Next Level, più avanti nella rivista!

ATTENZIONE ALLA SCHEDA VIDEO

Sebbene non particolarmente esoso dal punto di vista dell'hardware, *Broken Sword* richiede una scheda video compatibile con gli shader 1.1. Questo "dettaglio" esclude molte schede anche di soli due o tre anni fa. Verificate che il vostro acceleratore 3D sia uno di quelli giusti, prima di comprare il gioco!

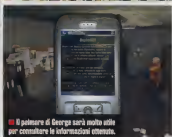
DIALOGHI OBBLIGATORI

Un altro piccolo difetto facilmente eliminabile, che ci ha un po' infastidito, risiede nei dialoghi: non è possibile saltarli o velocizzarli premendo un tasto del mouse o della tastiera. Ogni volta, bisognerà ascoltarli per intero, anche se li avrete già sentiti in precedenza.

ROMPICAPI SU PERGAMENA

Nel corso del gioco, George troverà un paio di pergamene antiche. I testi di questi documenti, ma soprattutto i disegni presenti su di essi, saranno di fondamentale importanza per la soluzione degli enigmi più impegnativi di tutta l'avventura. Studiate questi fogli con attenzione!

Questo negozio di salami è molto importante, anche se sembra difficile crederlo a priori...

L'inventario, in alto nello schermo, è chiaro e di facile utilizzo.

George in tenuta da macellaio? Se occorre per mascherarsi, questo e altro!

Il palmare di George sarà molto utile per consultare le informazioni ottenute.

non dover più vedere nel 2006. A volte, noterete comportamenti incoerenti: il più grave è quello di un personaggio che, dopo essere rimasto sconvolto per la notizia (falsa) della morte di una persona a lui cara, riprende a parlare con George senza il minimo problema...

Parlando di enigmi, questo *Broken Sword* ci è piaciuto abbastanza. Molto classici e di difficoltà medio bassa per la maggior parte del tempo, diventano dei veri ostacoli solo in alcuni momenti della trama, in particolare in due catacombe (a metà e verso la fine del gioco), dove alcuni puzzle in pieno stile *Indiana Jones* vi metteranno a dura prova, rappresentando di fatto il picco di difficoltà dell'intera avventura. Le soluzioni sono nascoste nel gioco: bisognerà essere solo molto abili nel saperle trovare e nell'interpretarle correttamente, per cui è probabile che ci si impieghi un po' di tempo per superare i rompicapi.

Oltre ai normali enigmi risolvibili con la manipolazione di oggetti, si incontrano diverse situazioni in cui bisognerà guidare i protagonisti in percorsi acrobatici tra balconi, impalcature e cornicioni, cercando di raggiungere punti altrimenti inaccessibili. In altre sequenze, sarà necessario evitare di farsi scoprire durante l'attraversamento di aree in cui ci si è infiltrati senza permesso.

La vera novità nei puzzle è rappresentata dal PDA di George che, oltre a essere il suo cellulare, permetterà di collegarsi illecitamente a diversi sistemi informatici per ottenere informazioni indispensabili. Il sistema di hacking, praticamente un puzzle di difficoltà gradualmente crescente, è intelligente, ben realizzato e, soprattutto, risolvibile quasi sempre in più di una maniera. L'unica condizione è di avere un po' di tempo, pazienza e concentrazione.

In definitiva, George è di nuovo con noi, forse non al massimo della condizione, ma sicuramente in forma: bentornato!

Roberto Camisana

IN ALTERNATIVA...

Dreamfall: The Longest Journey,
Giu 06, 7½
Meno avventura e più esperienza cinematografica per un gioco ricco d'atmosfera.

Keepsake: Il mistero di Dragonvale,
Mar 06, 7½
Un castello deserto e un mistero da svelare, in compagnia di un lupo parlante!

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Revolution Software** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.broken-sword.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 1.1, 3 GB HD, DVD-ROM, Windows XP**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- L'interfaccia non è più pensata per le console
- Ritroviamo un vecchio amico per protagonista
- Dura almeno una ventina di ore

- Alcuni enigmi sono fin troppo coriacei
- Pochi oggetti da raccogliere ed esaminare
- George, a volte, è *troppo* fortunato

Il ritorno di *Broken Sword* è un'avventura piacevole e variegata, di media difficoltà con alcuni picchi particolarmente impegnativi. Alcuni piccoli difetti le impediscono di eccellere, ma l'esperienza rimane godibile.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	7	7	6	7

7½

■ Accaparrarsi un avamposto è una grande vittoria, soprattutto in multiplayer.

■ La stampa è sempre all'erta, pronta a esaltarci o a metterci alla gogna.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

JOINT TASK FORCE

Un approccio diverso al genere videoludico della strategia in tempo reale. Funziona?

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto in italiano, doppiaggio incluso. Peccato che il parlato sia decisamente poco all'altezza: a volte fa ridere, a volte dà semplicemente fastidio.

PROPORZIONI

A differenza di molti altri giochi, in *JTF* le unità sono ben proporzionate. Camion, soldati e carri armati sono esattamente delle dimensioni giuste. È un piccolo dettaglio, ma non potrà che far piacere agli appassionati.

La fisica di *JTF* è molto convincente, e supporta anche le nuove schede PhysX di AGEIA. Peccato che il motore del gioco, a conti fatti, si sia rivelato poco ottimizzato.

IL primo impatto con *Joint Task Force* ci aveva stupito. Non solo era bello graficamente, ma aveva anche uno stile fresco e innovativo, lontano dal solito tran tran degli RTS. Come se non bastasse, le sue potenzialità tattiche sembravano infinite, grazie a un intelligente sistema di copertura e di gestione dei mezzi.

Ora che il gioco l'abbiamo provato a fondo, purtroppo, dobbiamo lievemente ridimensionare il nostro giudizio. Ci troviamo tra le mani un titolo di prima qualità, ben lontano dalla mediocrità, ma di un netto gradino al di sotto dell'eccellenza.

La parola d'ordine che ha animato gli sforzi degli sviluppatori è stata, senza dubbio, "originalità". Pur trattandosi a tutti gli effetti di un gioco strategico in tempo reale, infatti, *Joint Task Force* riprone tutti gli elementi tipici del genere con un diverso approccio, a tratti più realistico, a tratti più rapido e intuitivo. Tanto per cominciare, non ci sono basi da costruire e risorse da raccogliere. Il comandante, insieme al suo manipolo di soldati e mezzi corazzati, si sposta come un nomade sulle mappe, conquistando edifici di importanza tattica e compiendo le missioni che gli vengono assegnate dal quartier generale.

Ogni volta che si raggiunge un obiettivo, si ottengono dei fondi extra, che possono essere spesi per farsi inviare delle nuove unità di rinforzo. Queste unità non compariranno dal nulla: verranno trasportate da un elicottero, che accorrerà pochi secondi dopo la richiesta. È come farsi portare una pizza a domicilio, con la piccola differenza che mezzo mondo cercherà di sparare al ragazzo delle consegne, eliminando lui e il suo carico. Sarà, dunque, più furbo fare arrivare l'elicottero in momenti tranquilli, oppure organizzare una manovra per coprirlo adeguatamente.

Questo sistema conferisce ritmo all'azione: non si perde tempo ad arroccarsi tra le proprie mura e non ci si sente mai realmente al sicuro. Capita spesso e volentieri di riposarsi un attimo, dando agio ai medici di curare i feriti, e che delle forze nemiche attacchino a sorpresa.

> "Con delle premesse come queste, era davvero possibile creare un capolavoro"

Bisogna stare attenti, perché gran parte delle unità sono preziose come l'oro. Alcune devono sopravvivere per forza, pena il fallimento della missione, mentre altre sono frutto di una lunga crescita, ottenuta grazie a prestazioni eroiche nei livelli precedenti.

Le unità promosse al rango di ufficiali, infatti, possono guadagnare nuove abilità ogni volta che salgono di livello, e possono evolversi in modi diversi secondo le scelte del giocatore. Alla fine della campagna, ci si trova con un manipolo di fedeli soldati, con tanto di nome, cognome e soprannome, cui è fin troppo facile affezionarsi. Il livello di controllo sui propri uomini è molto alto: si è liberi di gestire ogni singolo aspetto, sia esso inerente l'equipaggiamento o l'arma da utilizzare.

Per ripararsi dal fuoco nemico, è buona norma abituarsi a sfruttare le coperture fornite da auto, container e sacchetti di sabbia. È anche possibile nascondersi nelle case, ottenendo grandi bonus contro i mezzi corazzati, impossessarsi di cannoni

ATTACCHI AEREI

Il capitano, oltre a potersi fare spedire unità di ogni tipo direttamente sul campo, è in grado di richiedere aiuti dal cielo. Si tratta di un raid aereo, ottimo per sfoltire le file nemiche, e di una scansione satellitare della zona, da usare per scoprire la posizione dei soldati nascosti. *Joint Tosk Force* incoraggia l'uso di questi due espedienti: sono forti, arrivano rapidamente e costano poco. Un vero affare, insomma.

CONTROLLO DIRETTO

I movimenti delle unità vengono controllati a colpi di mouse, come in ogni RTS che si rispetti. In *Joint Tosk Force*, però, si può decidere di spostare a mano le unità, muovendole con le frecce direzionali. L'idea è canna, ma purtroppo è utile in rari casi. Capita di avvalersi di questa opzione solo quando le proprie unità, costrette a fare i conti con corridoi e passaggi stretti, continuano a incastrarsi.

Grazie agli aiuti aerei è possibile fotografare una zona lontana, scoprendone le insidie.

Chiamare un elicottero nel mezzo della battaglia è una mossa disperata, ma a volte efficace.

La modalità schermaglia è divertente, forse persino più della campagna principale. Inoltre, anche nel multiplayer, promette bene, pur se è l'unica modalità prevista. Se si crea una bella comunità intorno al gioco, se ne vedranno delle belle.

Gli scenari sono abbastanza vari, e resi con una grafica di tutto rispetto.

All'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese, troverete la versione dimostrativa di *Joint Task Force*.

e torrette fisse o, all'occorrenza, di rinchiudersi nel veicolo di un compagno di squadra. Insomma, si può fare tutto quello che si vuole.

Proprio tutto? Non esattamente. Visto che in *Joint Task Force* si parla di un conflitto ambientato ai nostri tempi, i campi di battaglia saranno costellati da furgoni carichi di giornalisti e reporter, pronti a mettere il giocatore alla gogna nel caso le perdite umane risultino troppo gravi.

Più la stampa è contenta, più arrivano soldi. Più le prime pagine si riempiono di tragedie di guerra, più bisogna tirare la cinghia. Anche in questo caso, l'idea è azzeccata. Si è obbligati a giocare in modo ragionato, stando attenti a non trattare i soldati come carne da cannone.

Con delle premesse come queste era davvero possibile creare un capolavoro. Innovazione, buone idee, profondità tattica... non mancava niente. Ma un buon sistema deve essere sfruttato con intelligenza, perché possa essere apprezzato appieno. Dopo una decina di missioni, si nota una certa trascuratezza nelle mappe, poco calibrate e disegnate senza tenere a mente le potenzialità del gioco. Il risultato è che le coperture servono a poco e che, in molti casi, basta portarsi appresso un'orda di soldati semplici per avere la meglio. Si può fare a meno di controllare l'equipaggiamento di ogni singolo uomo (il cosiddetto "micromanagement") e si possono bellamente ignorare le formazioni. Inoltre, l'Intelligenza Artificiale nemica non è esattamente brillante e tende a comportarsi sempre nella stessa maniera. Come se non bastasse, i soldati attaccano automaticamente il primo bersaglio che capita a tiro, andandosi a impantanare in scontri che sarebbe stato meglio posticipare. Anche il motore grafico ha le sue magagne: è poco ottimizzato e arranca su PC di fascia alta.

Probabilmente, sarebbero bastati un paio di mesi di lavoro in più, a rendere *Joint Task Force* un principe della sua categoria. Così com'è, invece, è solo un buon RTS, e niente di più.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, 9
È appena arrivato, ma si è già guadagnato svariate medaglie sul campo. Un RTS eccellente.

Rome: Total War, Ott 04, 9
Inizia a essere vecchiotto, ma il suo approccio alla strategia rimane qualcosa di unico.

Info ■ Casa **Sierra** ■ Sviluppatore **Mithis Entertainment** ■ Distributore **Vivendi** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.jointtaskforce.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 5 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D con Pixel Shader 2.0**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Approccio innovativo al genere
- Ottimo ritmo di gioco
- Buono in multiplayer

- Motore grafico pesante e poco ottimizzato
- Level design mediocre
- Intelligenza Artificiale un po' lenta

Un buon gioco di strategia in tempo reale che non sfrutta appieno le sue possibilità. Ci sono un sacco di idee interessanti, ma un level design un po' frettoloso riesce a guastare la festa. In ogni caso, gli appassionati di RTS lo apprezzeranno, e non poco.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	6	8	8	7	7

7 ½

La visuale panoramica è come le strade omonime: spettacolare, ma fondamentalmente inutilizzabile.

Gli Altari hanno effetti benefici su tutte le truppe alleate, oltre che sull'eroe.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE/GDR

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Visto il numero di ispiratori, è praticamente certo che qui ci sia almeno qualcosa che piace a tutti...

IN ITALIANO

Koch Media, che distribuisce *Heroes of Annihilated Empires* in Italia, ha tradotto gran parte del gioco nella nostra lingua. L'unico elemento che rimane in inglese, in effetti, sono i dialoghi tra i personaggi – ma non c'è problema, dato che la qualità della recitazione è tale da farci venire voglia di abbassare comunque il volume in quel momenti...

UN ASSAGGIO DI AQUADOR

Chi volesse provare in prima persona come ci si sente a gironzolare nel mondo in cui si svolge *HoAE* potrà trovare sul DVD allegato all'omonima versione la versione demo del gioco, che contiene una missione presa dalla campagna single player e una mappa "schermaglia", giocabile sia in single, sia in multiplayer.

QUANDO si prende spunto da un'opera precedente, solitamente il risultato equivale al plagio. Chi cerca, invece, l'ispirazione qua e là senza porsi limiti di genere e stile, riesce talvolta a creare qualcosa di nuovo. *Heroes of Annihilated Empires* punta in questa seconda direzione, dichiarando allegramente la propria discendenza da svariati giochi, a partire dal titolo stesso, calembour basato su tre dei principali ispiratori: le serie di *Heroes of Might and Magic*, *Total Annihilation* e *Age of Empires*.

Il mix non si limita a queste tre pietre miliari, anzi: tra una missione e l'altra, troviamo innumerevoli citazioni, omaggi e scopiazzature più o meno vistose, sia nell'ambientazione, sia nelle meccaniche e negli elementi di gioco veri e propri.

Questo fa sì che chiunque abbia mai giocato a un RTS non avrà difficoltà ad ambientarsi, almeno per quanto riguarda le funzioni primarie, impostate nel solito stile "sinistro seleziona, destro muove". Ci sono alcune bizzarrie e cose che non funzionano precisamente come ci si aspetterebbe, ma nulla che non si possa risolvere con un'occhiata al manuale.

In effetti, la maggior parte di *HoAE* non differisce sensibilmente dallo standard degli strategici – ci sono le solite risorse da gestire, un certo numero di edifici da costruire per vari scopi e di unità da reclutare a scopo bellico. Allo stesso modo, la porzione GdR eredita massicciamente da *Diablo*, *Dungeon Siege II* e soci: ci sono le solite pozioni, equipaggiamenti magici, incantesimi e via dicendo, e non mancano neppure i tesori nascosti e i "negozi" dove comprare e vendere l'una o l'altra cosa. Come si può immaginare, il livello dell'eroe cresce combattendo e permette, di conseguenza, di scegliere quali caratteristiche migliorare.

Lo spunto principale di originalità è l'interazione tra l'aspetto GdR da una parte e quello strategico dall'altra, e il risultato non è assolutamente male, soprattutto nelle partite multiplayer o nelle "schermaglie" single player. L'eroe è, ovviamente, il

> "Chiunque abbia mai giocato a un RTS non avrà difficoltà ad ambientarsi"

cardine di tutta la faccenda (tant'è che la campagna si interrompe se Elhant esaurisce le vite a sua disposizione), ma il suo ruolo può essere tanto quello di supporto delle truppe normali, quanto quello di unico protagonista, o una miscela in proporzioni variabili dei due stili.

Nelle quindici lunghe missioni della campagna, questa scelta non dipende interamente da noi. In alcuni casi non abbiamo a disposizione unità "operaie", quindi dobbiamo dedicarci esclusivamente all'aspetto GdR. In altre occasioni, per raggiungere l'obiettivo è necessario applicarsi solo o quasi alla gestione strategica di edifici e truppe, e Elhant potrebbe passare in secondo piano. Diciamo "potrebbe" perché – e questo è forse l'aspetto più divertente – abbiamo quasi sempre l'opportunità di mandare il ranger a zonzo per la mappa in cerca di mostri e tesori, mentre il campo base si allarga e il ruolo difensivo viene ricoperto da sterminate legioni di arcieri elfici, driadi e centauri.

Giocare in questo modo dà soddisfazione, ed è sinceramente divertente. Perché, dunque, il voto non è più alto? La risposta è semplice: l'Intelligenza Artificiale degli avversari e il bilanciamento delle truppe sono tutt'altro che ideali, e rendono le missioni single player molto

ASPETTANDO LA SECONDA PUNTATA

GSC ha optato per il formato "episodico", che permette di distribuire i contenuti un tanto alla volta, mantenendo così più basso il prezzo dei vari episodi. Il risultato di questa decisione è che la versione che abbiamo provato è quanto mai limitata in termini di scelta, per quanto riguarda la modalità single player: l'unica campagna disponibile inizialmente è, infatti, dedicata alle tribolazioni della gente Silvana, ovvero i soliti Elfi, alle prese con i soliti Non Morti, nel solito mondo fantasy. Le cose dovrebbero comunque cambiare: se abbiamo capito bene le intenzioni di GSC, i prossimi contenuti di *HoAE* dovrebbero spaziare in campi variegati e imprevedibili (così come il relitto di astronave e il tank che si intravedono in un paio di occasioni sembrano suggerire)

IN FORMAZIONE UTILE

A volte, basta un dettaglio per rendere la vita più semplice – è il caso, per esempio, delle formazioni di unità. Contrariamente a quanto succede nella maggior parte dei titoli, infatti, le truppe di *HoAE* si rendono più o meno conto di quale dovrebbe essere il loro ruolo e si dispongono di conseguenza. Per esempio, basta muovere una manciata di picchieri e arcieri per vederli disporre in maniera sensata – ovvero, con le unità da mischia in prima linea, a proteggere le unità d'attacco a distanza. L'espediente sopperisce abbastanza efficacemente alla mancanza di formazioni personalizzate e, unito alla consueta creazione di distaccamenti numerati, consente di dedicarsi alla gestione su larga scala dei combattimenti, limitando la microgestione al minimo.

Tutti vorrebbero un Ent per amico. Il popolo Silvano ce l'ha – e lo manda a fare il lavoro sporco.

Le navi da guerra possono attaccare anche le unità terrestri, cosa che permette di liberarsene rischiando poco o nulla.

In alcuni momenti, i nemici attaccheranno il campo da più direzioni diverse. Avere buone difese, in questi casi, sarà assolutamente fondamentale.

meno soddisfacenti di quanto potrebbero essere. Riguardo il primo punto, ci vuole poco per accorgersi che quasi tutte le unità nemiche hanno un "raggio d'interesse", e che ignorano qualunque cosa al suo esterno. Ciò significa che, dopo aver attaccato, basta indietreggiare fino ad arrivare al di fuori dell'area d'interesse per vedere il branco di mostri di turno girare sui tacchi e tornare alla posizione di partenza. Un incantesimo che continua a fare danni per un certo tempo e voilà – i nemici se ne rimangono pazienti sotto i fulmini fino alla morte, e l'eroe se la ride a una dozzina di passi di distanza.

Le cose vanno un po' meglio con gli avversari più aggressivi, che invece sciamano verso il nostro campo-base – il problema è che usiamo il termine "sciamano" del tutto intenzionalmente. Grazie all'elevatissimo (teoricamente infinito) limite di truppe, all'inesauribilità delle risorse e al bilanciamento appena abbozzato, la strategia del costruire centinaia delle più economiche unità è spesso fin troppo efficace, con l'inevitabile conseguenza di battaglie epiche, ma strategicamente superficiali. Naturalmente, la questione della I.A. non è particolarmente rilevante per il multiplayer, in cui probabilmente non abbiamo il tempo di giocare a mordi e fuggi con le truppe neutrali e non possiamo certamente farlo con quelle dei nemici umani, e la questione dello "swarming" è presente in così tanti RTS che ci sembra più sensato considerarla una pecca del genere, più che del gioco specifico.

Tra ispirazioni, rimescolature e sprazzi di autentica originalità, *Heroes of Annihilated Empires* riesce, alla fine, a raggiungere quello che ci sembra essere stato l'intento degli sviluppatori: un titolo divertente, non troppo impegnativo e capace di farci passare qualche decina di ore con le mani sul mouse. Non un capolavoro, senz'altro, ma un prodotto più che valido – soprattutto dato il prezzo.

Paolo Dente

ESPERIENZE FORMATIVE

In *HoAE* l'evoluzione del nostro eroe si misura in livelli, conquistati massacrando nemici. Ogni volta che raggiungiamo l'esperienza necessaria, possiamo decidere se aumentare direttamente una delle nostre caratteristiche e abilità, scegliendo tra due sole opzioni, oppure se rimandare al passaggio successivo e scegliere tra la lista completa delle possibilità.

SOLO CONTRO TUTTI

È facile sottovalutare l'opzione che ci viene data di giocare le partite in skirmish non con un esercito, ma gestendo un singolo eroe... Gli eroi iniziano le partite in multiplayer relativamente deboli, ma con due vantaggi: chi li gestisce deve occuparsi di un'unità singola e sfuggente, e che gli altri giocatori tendono a ignorare mentre ingaggiano combattimenti tra i loro eserciti. Il risultato è che gli eroi hanno l'opportunità di salire in forza e esperienza vagando per la mappa in stile *Diablo*. Nei finali di partita, i personaggi più forti, se non sono stati contrastati efficacemente durante la stessa, possono tranquillamente spazzare via un intero esercito avversario.

IN ALTERNATIVA...

Spellforce 2: Shadow Wars, Mag 06, 9
Un altro esempio di commistione tra GdR e RTS, più riuscito sotto numerosi punti di vista, ma forse un po' meno immediato.

Heroes of Might and Magic V, Giu 06, 8
L'ultimo nato di una delle serie che hanno ispirato *HoAE*: complesso, profondo e ampio, è l'ideale per chi si aspetta di rimanere a casa nelle lunghe sere invernali.

Info ■ Casa **GSC World Publishing** ■ Sviluppatore **GSC Game World** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.heroesofae.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, Scheda 3D 128 MB, 512 MB di RAM, 2,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, Scheda 3D 256 MB, 1 GB di RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Consente approcci diversi
- Multiplayer divertente ed efficace
- Eccellente rapporto prezzo/qualità

- Limitata profondità strategica
- I.A. degli avversari non sopraffina
- Le voci sono terribili!

Il misto di gioco di ruolo e strategia in tempo reale non è un'idea nuovissima, ma qui è stato realizzato in maniera divertente e godibile, pur con qualche difetto. Visto il prezzo, comunque, non ci si può proprio lamentare.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	6	8	8	6	8

I cittadini disoccupati si radunano intorno al fuoco, in attesa di un compito.

i draghi sono quasi invincibili, ma hanno una durata limitata.

GENERE: RTS/GESTIONALE

STRONGHOLD LEGENDS

Meno gestione, più azione! Ecco il motto di Firefly Studios.

IN ITALIANO

Stronghold Legends è interamente tradotto e parlato in italiano. Il lavoro svolto dai doppiatori è ineccepibile e abbondante, con frasi a effetto e discorsi che accompagnano ogni istante delle missioni.

LA storia di *Stronghold* è abbastanza atipica, nel panorama del PC. Il fulcro della serie, infatti, si è spostato lentamente dalla gestione e dalla costruzione di un castello, per avvicinarsi sempre di più alla strategia in tempo reale.

Con l'avvento di *Crusader* e poi di *Stronghold 2* hanno trovato spazio le battaglie, le missioni e le sezioni più movimentate. *Stronghold Legends* continua su questa via, mantenendo solo una sottile ombra delle sue origini. Inoltre, l'ambientazione si è staccata bruscamente dal realismo, per abbracciare uno stile più fantasy e ispirato a diverse mitologie, da quella arturiana a quella scandinava.

Iniziare è molto semplice, grazie a un comodo tutorial che spiega come costruire il proprio castello e come affrontare i primi scontri con il nemico. Edificare in maniera intelligente è fondamentale perché, a differenza dei vari *Age of Empires* e affini, qui le unità non si creano "solo" con oro e legname. Se si vuole un soldato, oppure un contadino, è necessario che in città sia presente un disoccupato, che sarà ben felice di lavorare la terra o di imboccare la nobile via dei cavalieri. Affinché tali condizioni si verifichino, le mura devono essere sicure, il cibo abbondante e vario e le tasse non troppo alte. In poche parole, se creerete un luogo accogliente, più popolani accorreranno per abitarlo, pronti a servirvi come fedeli sudditi.

Avendo abbastanza manodopera costruirete segherie e miniere per estrarre le risorse, necessarie per mandare avanti la città, per espanderla e, soprattutto, per dotarvi di difese adeguate alle minacce degli altri regni. Se la gente sarà felice, la popolazione aumenterà, creando ricchezza e benessere, mentre in caso contrario inizierà ad abbandonare le vostre terre, lasciando i campi non arati e le miniere deserte.

L'altro concetto chiave del lato gestionale di *Stronghold Legends* è la gloria, che si guadagna a suon di vittorie sul campo di battaglia e permette di autocelebrarsi con statue e strutture di prestigio, come le cucine del signore. Questi sfoggi di grandezza portano onore, che conduce inevitabilmente a salire di rango. Si parte dallo scomodo epiteto di "Scemo del villaggio" per arrivare alla gloriosa carica di "Re", passando attraverso sette "gradi" intermedi. A ognuno di essi corrisponde un preciso livello di progresso tecnologico, in base al quale si ottengono edifici e unità più potenti. Sembra che ci siano un sacco di parametri da tenere d'occhio, ma in realtà sono sufficienti dieci minuti per avere tutto sotto controllo.

> "I draghi, disponibili per tutti, sono devastanti"

Ben presto, si capisce che la vera sfida di *Legends* risiede nelle battaglie, da portare avanti contemporaneamente alla cura del castello. Non ci sarà tanto tempo per decidere dove piazzare un granaio, visto che ogni due per tre si dovranno fronteggiare attacchi e assedi, e che per proseguire sarà necessario conquistare nuovi territori e distruggere le fortificazioni avversarie. Questa parte del gioco funziona esattamente come un comune RTS, tanto nel ritmo quanto nelle strategie da adottare. Ci sono vari tipi di unità, ognuna con una sua velocità di movimento e con un preciso punto di forza. I picchieri sono eccellenti in difesa, ma lenti e inadatti alla lotta in campo aperto, i cavalieri sono rapidi, ma costosi e gli arceri sono letali sulla distanza e inermi nel corpo a corpo. Accanto a questi classici tipi di soldato, troviamo un vasto campionario di creature mitologiche ed eroi che cambiano secondo la fazione scelta.

LE FAZIONI

Ci sono tre campagne principali, ognuna delle quali è associata a una precisa fazione. La prima è legata ad Artù e ai cavalieri della Tavola Rotonda, la seconda a Sigfrido della Saga dei Nibelunghi e la terza a Vlad III di Valacchia, che ispirò la leggenda di Dracula. A ognuna di esse corrisponde un diverso stile di gioco e un campionario di unità speciali, caratteristica ideale per dare vita a profonde battaglie in multiplayer. Prevedibilmente, tutte le storie sono raccontate con abbondanti licenze videoludiche, dunque non usate *Stronghold Legends* al posto del libro di Storia, se ci tenete alla pagella.

L'editor integrato nel gioco è molto potente e, oltre a permettere di plasmare il terreno e piazzare le unità, consente di creare missioni e di associare diversi suoni alle zone della mappa.

LA VIA DELLE LEGGENDE

Oltre alle tre campagne principali, *Stronghold Legends* mette a disposizione le Vie delle Leggende. Si tratta di tre serie di schermaglie di difficoltà crescente, sufficienti a rendere ancor più longevo il gioco. Si svolgono tutte su mappe ben studiate e, ai livelli più alti, sono molto impegnative. Se il gioco si fa troppo duro e non riuscite a superare una battaglia, potete giocarvi la carta della gallina, grazie a cui passerete indenni alla fase successiva (ancora più difficile, nel caso ve lo steste chiedendo).

La visuale dall'alto è comoda per gestire le situazioni più complicate.

Sono disponibili alcune unità per riparare le macchine d'assedio dalle frecce nemiche.

Gli assedi sono, senza dubbio, l'aspetto più azzeccato del gioco.

I poteri degli eroi sono devastanti, ma impiegano molto a ricaricarsi.

L'unico elemento costante sono i draghi, disponibili per tutti: sono assolutamente devastanti, ma costano una fortuna e hanno una durata limitata.

Non si può certo dire che gli sviluppatori abbiano avuto poca fantasia, dato che oltre ai giganti e agli stregoni ci sono bizzarri attrezzi d'assedio, come la catapulta che lancia lupi mannari. Assaltare i castelli, del resto, è una delle occupazioni principali in *Stronghold Legends*, sviluppata con un buon livello di profondità. Non siamo nemmeno lontanamente vicini alle vette di *Rome: Total War*, ma la varietà di unità e macchinari a disposizione lascia spazio a una discreta dose da ragionamento tattico. Le mura possono essere scavalcate con apposite scale, trasportate da soldati rapidi ma estremamente vulnerabili, oppure abbattute con degli arieti. Alcuni eroi, inoltre, dispongono di mosse speciali in grado di annientare in pochi secondi le difese del nemico, rendendo l'impresa molto più facile. Suddette abilità spaziano dalla cura degli alleati nelle vicinanze all'evocazione di bestie mitologiche, e vanno usate con parsimonia. Ci vogliono svariati minuti perché si "ricarichino" e siano nuovamente disponibili, e sprecarle è un lusso che non ci si può permettere.

Un altro dei punti di forza di *Stronghold* è la longevità, garantita da tre lunghe campagne single player, da un'ingegnosa serie di schermaglie di difficoltà crescente e da una solida modalità online (sia su Internet, sia in LAN), con i classici deathmatch e con qualche chicca come "Capture the Estate" ("cattura il castello"), centrata sulla conquista degli avamposti.

Il suo unico problema è che non eccelle in nessuno dei due campi in cui si cimenta: il lato gestionale è abbastanza superficiale, anche se godibile, e quello strategico non ha niente di così eclatante da spiccare in questo genere, particolarmente affollato e ricco di concorrenza. Ciò nonostante, *Stronghold Legends* è un buon gioco, il cui misto tra Storia e mitologia può regalare tante sane ore di divertimento.

Fabio Bortolotti

EROI LENTI

Alcuni eroi, quando sono sprovvisti di cavallo, sono lenti come lumache, e rischiano di compromettere il ritmo delle missioni. Per fortuna, le cavalcature, oltre che uccise, possono essere facilmente rimpiazzate.

I SALVATAGGI

In *Stronghold Legends* tutti i salvataggi sono affidati al giocatore e possono essere effettuati in qualunque momento, senza alcuna limitazione.

IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Ott 04, 9
Una perla di strategia, con degli assedi che tuttora rimangono imbattuti.

Age of Empires III, nov 05, 9
Quando si parla di RTS, è necessario fare il nome del sua maestà *Age of Empires*.

info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firefly Studios** ■ Distributore **Take 2** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.strongholdlegends.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Molto longevo
- Vario e divertente
- Buono in multiplayer

- Lato gestionale poco sviluppato
- Sa un po' di già visto
- Intelligenza Artificiale migliorabile

Pur essendo un po' carente sotto il profilo gestionale, più sviluppato nei precedenti episodi, *Stronghold Legends* si rivela uno strategico in tempo reale godibile e longevo; non eccezionale, ma sufficiente a divertire gli appassionati del genere.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	7	7	8	7	8

Le esplosioni tendono a stordire momentaneamente il protagonista, che in questi frangenti vedrà in maniera confusa.

Non manca una simulazione della fisica, ma non tutti gli oggetti possono essere distrutti.

GENERE: SPARATUTTO/AZIONE

EL MATADOR

Remedy ha fatto scuola, ma i suoi alunni non sono tutti dei bravi studenti.

IN ITALIANO

El Matador parlerà per l'intero gioco in inglese. Non preoccupatevi, però, se non conoscete la lingua di Albione: tutto è stato sottotitolato in italiano, così da facilitare a chiunque la comprensione.

SEMBRA facile realizzare un gioco alla *Max Payne*. Si inizia implementando lo "slow motion", si passa a qualche migliaio di nemici tutti uguali, per finire, si aggiunge un minimo di motore fisico Havok, che fa danzare in aria gli oggetti, e il gioco è fatto.

Come dimostrano i risultati ottenuti con *El Motodor*, però, la formula inventata dai programmatori finlandesi è semplice fino a un certo punto, e riutilizzarla per un gioco di successo richiede uno sforzo non da poco. *El Motodor* sembra inizialmente avere tutti i numeri per competere ad armi pari con il capolavoro di Remedy, ma basta superare un paio di livelli per rendersi conto che l'incanto di *Max Payne* è ben lontano. I ragazzi finlandesi avevano viziato i giocatori, unendo all'azione adrenalinica e a uno schema di gioco davvero originale (al momento dell'uscita), una trama pesantemente ispirata ai romanzi noir che contribuiva a rendere magico ogni istante, creando l'empatia necessaria tra i protagonisti, con tanto di "citazioni" e simbolismo biblico.

El Matador sembra invece ignorare tutte queste finezze, abbassandosi al livello di un telefilm americano primi anni '80, presentando i personaggi in maniera manichea: buoni o cattivi, spacciatori o poliziotti. Dopo le prime scene, vi sarete già stufati di approfondire la trama, e salterete a piè pari le animazioni, lanciandovi nell'azione e ignorando l'inutile (e noioso) contorno. Sparare, tutto sommato, è divertente: il protagonista si tuffa, fa capriole e vomita valanghe di pallottole dall'inizio alla fine dei livelli, facendo saltare in aria tutto ciò che incontra in maniera piuttosto spettacolare.

Pur non lasciando a bocca aperta dal punto di vista grafico, *El Motodor* si rivela sufficientemente curato visivamente, grazie anche all'introduzione delle soft shadows (che, però, richiedono un PC piuttosto potente): si alternano ottime texture ad altre meno definite, ma gli ambienti risultano credibili e abbastanza verosimili. Sono le animazioni che, purtroppo, non reggono il passo con i tempi, basate ancora su un'innaturale fisica rag-doll

"El Matador è un po' come alcuni film di serie B"

che troppo spesso fa ruotare gli arti in maniera quasi ridicola. Ciò che "spezza" l'incredulità, però, non sono tanto questi scivoloni tecnici, quanto il percorso completamente lineare e l'abbondanza di porte perennemente chiuse, praticamente indistinguibili da quelle che potete aprire con la pressione del tasto Azione: un problema di design che, purtroppo, continua a ricorrere in molti titoli recenti, sebbene ci siano numerose produzioni che hanno dimostrato come sia possibile aggirarlo più elegantemente.

Il fatto che l'atmosfera sia minata da errori stilistici non impedisce a *El Matador* di divertire, almeno nelle prime ore di

NEL DVD

Troverete il demo di *El Matador* all'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC.

IL RITORNO DEI BOSS

Eravamo convinti che i boss di fine livello (quelli da imbottire all'infinito di piombo prima che crollino esanimi) fossero un ricordo del passato, ormai abbandonati dai titoli più moderni - soprattutto se con velleità di realismo. *El Matador* li reintroduce, ma dobbiamo dire che non ci è dispiaciuto troppo: certo, non sono originali, ma gli scontri contro di loro sono quelli più divertenti, e sono gli unici personaggi ben caratterizzati in tutta l'avventura. Non aspettatevi epiche battaglie, ma state certi che in ogni caso, almeno alcuni, vi daranno del filo da torcere.

Navigando sul sito ufficiale del gioco, è possibile dare un'occhiata alle tecnologie usate per il motore grafico. Tanti complessi termini che, forse, affascineranno qualcuno, ma che male si prestano a descrivere al meglio l'aspetto grafico di *El Motodor*. Illuminazione in tempo reale, riflessioni e bump mapping per-pixel, pseudodynamic lightmaps, HDR. . belle parole, che non riescono a stupire più di tanto chi conosce l'esatto significato di questi termini. In breve, niente di nuovo, solo tecnologie usate da tempo in tutti i videogiochi e che non offrono nessuno spettacolo in più con *El Motodor*. Se, infatti, il motore è in grado di gestire tutto questo, bisogna anche vedere come tali effetti sono implementati all'interno del gioco. E si nota, per esempio, che l'HDR è visibile solo in rare situazioni e, al contrario di quanto accade in *HL 2: Episode 1*, non viene usato in modo da esaltare il gameplay, così come tutti gli algoritmi di riflessione e rifrazione, che rendono più lucidi gli oggetti e non riescono a trasferire la sensazione che siano veri. Non che *El Motodor* sia brutto da vedere, ma gli manca lo stile.

Le sfide fra le piccole stradine dietro i palazzoni degli spacciatori sono fra le più frenetiche.

Saltare a destra e a manca è divertente, ma attenzione a non volare da finestre o cornicioni.

Gli algoritmi di illuminazione HDR non sono particolarmente efficaci, e sono usati con parsimonia.

I livelli del gioco sono ambientati nelle varie "capitali" della cocaina, come le favelas colombiane o le zone più malfamate di Bogotá.

gioco. Gettarsi all'interno di una stanza piena di avversari e stenderli in slow motion a colpi di doppio Uzi rimane un'esperienza galvanizzante, così come abbattere gli elicotteri nemici con un lanciamissili mentre contemporaneamente si tengono a bada degli spacciatori di droga armati fino ai denti. Certo che, passati alcuni livelli, continuare a ripetere le solite azioni basilari fa spuntare la noia, e l'assenza di una trama accattivante non invoglia certo a proseguire. A questo va aggiunta una curva di difficoltà non tarata al meglio, che obbliga a salvare di continuo, per evitare di ripetere lunghe sezioni a causa di qualche avversario dalla mira perfetta che riesce a colpirvi in testa non appena uscite da dietro un riparo. La vostra energia tende a esaurirsi piuttosto velocemente, tanto che i numerosi kit medici elargiti durante le sparatorie sembrano non bastare mai. Il tasto F5 sarà, insomma, il vostro migliore alleato, anche se dopo un po' ne sarete esasperati, sia per il fatto che spezza irrimediabilmente l'azione, sia perché i caricamenti sono piuttosto lunghi e tendono a snervare (e dire che si chiama "Quick Save"!).

Sintetizzando, *El Matador* appare come alcune produzioni cinematografiche minori: si ispira a titoli di successo e cerca di copiarne la formula, abbondando con gli effetti speciali e sminuendo nettamente il lato artistico. I videogiochi devono possedere un po' di stile per far presa su un pubblico sempre più difficile, e questa produzione di Cenega dello stile se ne fa un baffo, nella convinzione che chi compra videogiochi preferisce sparare senza pensare, incantato dalla solita storia dei poliziotti buoni che fanno fuori senza complimenti i terribili spacciatori di droga.

L'intenzione di fare qualcosa di più interessante probabilmente c'era, ma si è limitata a dei piccoli tocchi di classe, come lo stile cinematografico dell'introduzione e alla buona caratterizzazione dei boss di fine livello.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Max Payne 2,
Ott 03, 8
Atmosfere "noir" unite a un'azione adrenalinica. Un gioco surreale che, a distanza di due anni, non sfigura con i nuovi arrivati.

Just Cause,
Ott 06, 7½
Azione a valanga e una libertà d'azione non disprezzabile. E si ha sempre a che fare con i narcotrafficanti.

Info ■ Casa **Cenega** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.elmatador.net

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1.5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con supporto PS, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Adrenalinico
- Tecnicamente dignitoso
- Armi galvanizzanti

- Storia noiosa
- Azione ripetitiva
- Mancanza di stile nella grafica e nel gameplay

Un clone di *Max Payne* che inizialmente sembra essere molto divertente, ma che per colpa della sua ripetitività e della poca attenzione al dettaglio tende ad annoiare dopo alcune ore. Se vi piace sparare senza ragionare un minimo, potrebbe solleticarvi.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	DESIGN DEI LIVELLI	I.A.
7	6	7	6	4	6

Una delle cose più belle è seguire i personaggi nelle loro attività quotidiane, tutte individualmente animate.

IN ITALIANO

The Guild 2 verrà pubblicato nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale e testi a schermo. Solo i dialoghi rimarranno in inglese, ma saranno comunque accompagnati da sottotitoli nella nostra lingua.

Le riunioni del concilio cittadino nascondono, dietro una patina di civiltà, intrighi e coltellate.

GENERE: MANAGERIALE STORICO/SIMULATORE DI VITA

THE GUILD 2

Com'era la vita dei "Sims" nel 1400? JoWooD viaggia nel tempo e prova a raccontarcelo.

ERRORI NELLA STORIA

Nella versione 1.0 di *The Guild 2* abbiamo riscontrato diversi bug e problemi tecnici, alcuni dei quali così clamorosi da dare l'idea di un titolo non del tutto rifinito. Ogni tanto, oscuri messaggi di errore apparivano per un attimo nella barra delle informazioni, con conseguenze non chiare. Anche con il gioco in pausa, i personaggi delle varie città continuavano a muoversi, sia pure lentissimamente. Più grave è stato il fatto che, in un paio di occasioni, il sistema politico del gioco non ha funzionato correttamente: in un caso eravamo pronti a sostenere l'elezione di nostra moglie a un'importante carica cittadina, quando alcuni membri del consiglio... se ne sono andati! Nessun problema: la loro voce ha continuato ad aleggiare spettrale nella sala e la riunione è proseguita. Peccato, però, che il programma abbia quindi saltato la fase della votazione vera e propria, impedendoci di esprimere il nostro parere e finendo con l'eleggere un nostro avversario "per sorteggio". Eventi come questo costringono a ricaricare dall'ultimo salvataggio (se c'è) e tolgono molto gusto al gioco.

USCITO all'inizio del 2003, l'originale ***Europa 1400: the Guild*** **è stata una delle sorprese degli ultimi anni: un titolo che univa elementi di "simulazione di vita" alle problematiche economiche e politiche di un cittadino dell'Europa del XV secolo. Ora, con** ***The Guild 2*****, gli sviluppatori tentano di superare il loro precedente successo, ma i risultati non sono del tutto quelli sperati.**

Il gioco inizia con la creazione del personaggio che ci rappresenterà, e che sarà solo il capostipite della dinastia che speriamo di forgiare. Possiamo decideme sesso, religione e aspetto, per poi distribuire un certo ammontare di punti tra le sue caratteristiche psicofisiche. Dobbiamo, inoltre, decidere una carriera tra le quattro disponibili: Studioso, Patrono (un personaggio che lavora nel settore della produzione e distribuzione del cibo), Artigiano o Malvivente; tale scelta determinerà quali attività economiche potremo avviare per campare e prosperare.

Il gioco si svolge in un ambiente 3D molto vivo e affascinante: la vita nelle città che popolano la mappa si svolge tutto intorno a noi e indipendentemente dalle nostre azioni – tranne quando esse la influenzano in qualche modo. Il nucleo del gioco è una lotta tra dinastie, che si traduce nel cercare di accumulare più denaro possibile e, quindi, nel trasformarlo in potere politico attraverso corruzione, minacce, alleanze e – addirittura! – azioni oneste. Il gioco include la possibilità di ricattare i nemici, colpire i loro interessi con l'aiuto di malviventi, denunciarli quando sorpresi a fare la stessa cosa e così via. A un certo punto, dovremo anche sposarci e avere dei figli, che cresceranno e un giorno ci sostituiranno.

> "Potremo aumentare il nostro potere politico perfino con azioni oneste"

Oltre ad alcuni problemi tecnici nella versione 1.0 (che descriviamo in uno spazio a parte), l'esperienza complessiva è un po' dispersiva. In *The Guild* l'azione passava fluidamente tra economia, vita sociale e attività politiche; l'idea introdotta in questo seguito di posizionare il nostro personaggio sulla mappa, invece, non funziona altrettanto bene: il concetto in sé era interessante, ma in un gioco in cui dobbiamo agire in ambiti multipli (come *Crusader Kings*), il passaggio immediato da una locazione all'altra funzionava molto meglio. A rendere più problematico il tutto, infine, c'è un'interfaccia utente non molto funzionale.

The Guild 2 non è un brutto gioco, come indica anche il nostro voto, ma purtroppo non riesce a superare l'originale in interesse e giocabilità. Una maggiore cura nella progettazione avrebbe aiutato, mentre speriamo di vedere risolti i problemi riscontrati in qualche aggiornamento.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Europa 1400: The Guild, Mar 03, 8
L'originale resta ancora una buona alternativa, grazie a una struttura di gioco più "compatta", che consente di concentrarsi meglio sulle strategie di sviluppo della propria famiglia. Oggi è disponibile in versione "gold" a un prezzo conveniente.

Crusader Kings, Lug 04, 7
Il "simulatore di famiglia feudale" di Paradox copre l'intera Europa dal 1066 al 1453: intrighi, alleanze e matrimoni "giusti" restano comunque il pane quotidiano per l'aspirante Lorenzo de Medici. Assolutamente da aggiornare all'ultima patch, che sistema molti problemi.

Info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **4 Head Studios** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.diegilde2.com

- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB RAM DX9, 2,2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM PS 2/3**
- Multiplayer **Fino a 8 giocatori via Internet, LAN**

- Grande varietà di cose da fare
- Numerosi scenari di partenza
- Modalità "libera" o a missioni

- Interfaccia poco funzionale
- Più dispersivo rispetto al primo titolo
- Diversi problemi nella versione 1.0

"Di più" non significa "meglio" e *The Guild 2* non riesce a superare l'originale. Molte idee, però, sono interessanti e il concetto di fondo rimane affascinante: speriamo nei miglioramenti introdotti da qualche aggiornamento.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	VEROSIMIGLIANZA
8	6	6	8	7	7

■ La battaglia infuria: gli stegosauri possono portare fino a quattro arcieri aggiuntivi e sono più efficaci e letali a una certa distanza dal nemico.

■ Il terribile Tyrannosaurus Rex è un autentico carro armato vivente, addobbato con i colori di guerra e con armi letali.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

PARAWORLD

Un mondo parallelo dove i dinosauri non si sono mai estinti, anzi, godono di ottima salute!

IN ITALIANO

Scatola, manuale e testi a video di *ParaWorld* sono tradotti in italiano. Il parlato è rimasto in inglese, ma con i sottotitoli nella nostra lingua.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

ParaWorld presenta un grado di I.A. decisamente interessante: nella modalità a giocatore singolo normale, potremo semplicemente decidere il livello di difficoltà (facile, medio, difficile), ma se scegliamo di affrontare una "schermaglia", tra le opzioni troveremo l'atteggiamento degli altri eserciti inclusi nella missione (aggressivo, bilanciato, difensivo, eccetera) e un numero che identifica il livello di intelligenza generale degli avversari. Inoltre, anche gli animali selvatici si comportano secondo un certo livello di I.A. e di interattività con le nostre azioni.

LA vicenda si apre nel diciannovesimo secolo: il matematico Jarvis Babbit è a capo di una setta segreta di scienziati che cerca di scoprire la verità riguardante gli universi paralleli.

Dopo decenni di studi, Babbit e i suoi colleghi riescono a creare una macchina capace di calcolare quando e dove si apriranno i portali che collegano il nostro mondo a ParaWorld, un universo in cui i dinosauri non si sono mai estinti e dove tribù di "primitivi" guerreggiano tra di loro da millenni.

Grazie alle curiose caratteristiche fisiche di questo mondo, dove non esiste l'elettricità nemmeno sotto forma di fulmini, Babbit e gli altri associati alla setta diventano immortali.Ed è qui che entrano in gioco i nostri eroi, tre giovani scienziati che capiscono qual è il vero piano della setta segreta: dominare il mondo di Paraworld. Abbandonati in quel luogo ostile, dovranno allearsi alle varie tribù e imparare a governare i dinosauri che, sotto le mani esperte degli addestratori, possono diventare terrificanti macchine da guerra.

Questa trama fa da contorno narrativo a un nuovo gioco di strategia in tempo reale che riprende tutti gli elementi di successo della serie *Age of*. In particolar modo, per grafica e atmosfera, *PoroWorld* deve decisamente molto al capitolo *Age of Mythology*, ma dove *AoM* presentava eroi e mostri della tradizione classica, *PoraWorld* offre un universo "steampunk" con selvaggi armati di archi e frecce che combattono contro militari dotati di mitragliatrici gatling. Soprattutto, permette a noi giocatori di controllare tirannosauri, triceratopi, seismosauri, stegosauri e più di quaranta altre specie di animali preistorici, compresi pterodattili, brachiosauri, anchilosauri e chi più ne ha, più ne metta.

Gli appassionati della saga RTS di Microsoft non potranno che trovarsi a casa propria: ogni funzione dell'interfaccia di controllo è stata replicata secondo l'adagio "squadra che vince non si cambia": potremo selezionare le unità premendo con il pulsante sinistro del mouse, trascinando un quadrato sulle truppe, per poi dare ordini con il pulsante destro

> **"Gli allosauri sono più temibili di un esercito nemico"**

(come muoversi in una certa direzione, attaccare un edificio o una creatura, raccogliere un oggetto, eccetera). Anche le "lanterne magiche" di *Age of Mythology* vengono qui replicate con reliquie che conferiscono poteri speciali o bonus a varie statistiche di gioco (capacità di produzione, di attacco o difesa, e così via).

Allo stesso modo, avremo bisogno di risorse (carne, legna e pietra) che vanno raccolte dai lavoratori ai nostri ordini nelle cave, nelle foreste o secondo metodi di caccia, pesca e coltivazione del terreno.

I CLAN DI PARAWORLD

Norsemen
Gli "uomini del nord" sono simili ai vichinghi o alle popolazioni germaniche. Producono forti guerrieri e hanno dinosauri solidi. Il loro "titano" è il Triceratopo, uno dei mastodonti più amati dai bambini di tutto il mondo

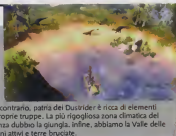
Dustrider
Un clan che vive nelle zone desertiche di ParaWorld e ha molti dinosauri agili e potenti. Il loro titano è nientemeno che il gigantesco Tyrannosaurus Rex, guidato da un addestratore sulla schiena, devastante come una corazzata.

Clan del Drago
Questo esercito è palesemente ispirato ai clan medievali giapponesi, tanto che tra le truppe troviamo persino samurai e ninja! Il loro titano è il seismosauro, un enorme sauropode, più grande di un apatosauro o di un diplodoco, capace di spazzare via interi eserciti a colpi di zampe e di coda.

■ Le visuali da telecamera sono controllabili tramite la rotella del mouse e i pulsanti del tastierino numerico.

PIANETA CHE VAI...

Il mondo di *ParaWorld* è diviso in diverse zone climatiche. La Landa del Nord, patria dei Norsemen, ha grandi foreste e non è abitata densamente da popolazioni di dinosauri. La Distesa di Ghiaccio presenta pochissime risorse e gli animali sono ancora più scarsi: riuscire a costruire un esercito è molto difficile. La Savana, al contrario, patria dei Dustrider è ricca di elementi naturali e di animali da cui ricavare la carne per le proprie truppe. La più rigogliosa zona climatica del gioco, e quella più ricca di risorse e di animali, è senza dubbio la giungla. Infine, abbiamo la Valle delle Ceneri: una zona coperta da fiumi di lava, con vulcani attivi e terre bruciate.

■ Quando un grosso carnivoro selvatico, come un allosauro o un tirannosauro, decide di attaccare le nostre truppe, la situazione è tutt'altro che rosea.

■ ParaWorld presenta talvolta scene che vale la pena godersi con calma, come un tranquillo seismosauro che si allontana al tramonto cercando piante da brucare.

TUTTI IN ACQUA

Non mancano, come in ogni buon gioco strategico in tempo reale che si rispetti, i porti e le unità acquatiche. Ci sono navi da pesca, da trasporto e vari tipi di vascelli da combattimento, nonché animali marini che vengono ammaestrati e usati come armi viventi. Per esempio, abbiamo la possibilità di comandare enormi tartarughe in grado di trasportare le truppe, kronosauri (giganteschi predatori dei mari) o cavalieri di baryonix (un dinosauro "anfibio" capace sia di correre sulla terraferma, sia di nuotare superando i corsi d'acqua).

Ogni unità o edificio costa un certo quantitativo di tali risorse e, in più, quando uccideremo un nemico o distruggeremo una sua postazione, guadagneremo delle "ossa di dinosauro" (una sorta di punti-esperienza) con cui far salire di livello i nostri veterani, che diventeranno sempre più potenti e micidiali.

L'interfaccia di gioco, però, occupa una dose massiccia dello schermo (anche se consente di avere tutto sotto controllo in modo rapido e intuitivo), soprattutto per quanto riguarda il cosiddetto "Army Controller", cioè un pannello sempre presente sul lato sinistro, che mostra tutte le nostre truppe divise per livello di esperienza.

Il numero di truppe consentito è molto limitato: abbiamo venticinque "slot" per il primo livello, quindici per il secondo, otto per il terzo, tre per il quarto e solo uno per il quinto. Ciò significa che non potremo mai avere ai nostri ordini più di 52 unità, e mai più di una unità d'élite di quinto livello... Buona parte del gioco, in effetti, consiste nel decidere chi "promuovere" e chi no, e quali unità produrre in determinate situazioni, per gestire ogni missione al meglio.

Coloro che hanno amato *Age of Mythology* apprezzeranno questo titolo: pur se manca un po' di originalità nella gestione economica e tattica del proprio impero, si riscatta con più di quindici missioni single player, cinque terreni di gioco differenti tra loro per caratteristiche e risorse, diverse modalità multiplayer e moltissimi edifici e unità. Ogni tribù, poi, dev'essere gestita in modo leggermente diverso, tenendo conto della sua cultura e delle sue abitudini. *ParaWorld* presenta dei modelli di dinosauri davvero molto ricchi, dettagliati e realistici, e quelli che si incontrano allo "stato brado" possono essere amichevoli, neutrali o aggressivi. Un allosauro colto di sorpresa vicino al nido si rivelerà più duro di un esercito nemico, ma potrebbe distrarsi attaccando altri dinosauri erbivori in zona o un gruppo di avversari giunto incautamente sulla scena dello scontro. È persino consentito riuscire ad attirare due o tre grossi carnivori vicino a un accampamento avversario e lasciare che siano loro a fare il lavoro sporco, aspettando di finire i sopravvissuti.

Nel complesso, si tratta di un gioco vario e divertente, anche se sicuramente non originale: se attendete l'arrivo di un possibile *Age of Mythology 2*, questo *ParaWorld* si rivelerà senza dubbio una valida alternativa.

Yuri Abietti

IN ALTERNATIVA...

Age of Mythology, Nov 02, 9
Uno dei titoli più belli della serie *Age of*, con elementi magici e fantasy.

Age of Empires III Age of Conquest, Nov 05, 9
L'ultima incarnazione della serie, ricca di nuove peculiarità e di missioni.

Info ■ Casa **SEK** ■ Sviluppatore **Sunflowers** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.paraworld.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB di RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- I.A. interessante
- Ottimo commento sonoro
- Molte missioni e unità

- Interfaccia un po' invadente
- Tutorial non esaustivo
- Poca originalità

Anche se *ParaWorld* non può vantare profonde innovazioni in questo genere videoludico e, anzi, risultano evidenti le sue fonti di ispirazione, gli amanti del genere lo troveranno ricco di varietà, piuttosto longevo e dotato di tutti gli elementi di successo che hanno imparato a conoscere e ad amare.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VARIETÀ
7	8	8	8	7	7

STANLEY CUP

Chi conquisterà la Stanley Cup nella prossima stagione? Abbiamo compilato una lista delle franchigie che, a nostro avviso, potrebbero ambire alla prestigiosa coppa. La nostra rosa comprende i San José Sharks, gli Anaheim Mighty Ducks, i Calgary Flames, i Nashville Predators, gli Ottawa Senators, i New York Rangers e, infine, i New Jersey Devils. Abbiamo simulato la prossima stagione e a trionfare sono stati i San José Sharks: chissà se riusciranno a vincere nella NHL reale?

■ Si tratta di un ritorno alle origini, per *NHL 07*. Agli esordi della serie, vista la velocità di gioco.

ITALIANO NEL MANUALE

Il gioco è stato tradotto nella nostra lingua in modo parziale: scatola e manuale, mentre testo a video e telecronaca sono in inglese.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

NHL 07

La rivoluzione a "360" gradi di EA miete una nuova vittima...

NON c'è dubbio che anche la storica serie *NHL* di EA sia stata colpita dalla pericolosa "sindrome 360", una malattia che pare affliggere le ultime produzioni del colosso americano in ambito sportivo.

Dopo aver provato l'ultimo capitolo della serie di hockey di EA e aver giocato a *Madden NFL 07*, la nostra, più che una sensazione, è una certezza assodata. La stessa EA non ha mai fatto mistero di aver concentrato le proprie risorse ed energie nello sviluppo della propria linea sportiva per le console della "nuova generazione". *NHL 07* non si può definire un prodotto innovativo e, a parte l'introduzione di un sistema di controllo denominato Skill Stick (è necessario un joypad con due levette analogiche per sfruttarlo), EA ha proposto ben poco per l'edizione 2007 su PC della sua storica simulazione di hockey.

La modalità Dinastia, cuore e fiore all'occhiello delle passate versioni, non presenta variazioni sostanziali rispetto a *NHL 06*, introducendo solo migliorie marginali. Le modalità di gioco sono sempre le stesse da ormai diversi anni: partite d'esibizione, singole stagioni o tornei mondiali, così come i mini-giochi (il Free-4-All). Neanche il gioco online ha evidenziato particolari novità, se non una maggior stabilità nelle partite in Rete. Tra le aggiunte, invece, spiccano l'introduzione di diverse leghe europee, nuove animazioni (i portieri) e una maggiore velocità nelle fasi di gioco.

Il controllo del puck è stato semplificato, mentre l'Intelligenza Artificiale dei vari Teemu Selanne, Joe Thornton, Ed Jovanovski e compagnia ha fatto un piccolo passo in avanti, soprattutto nella costruzione del gioco e nella selezione di buoni tiri. La fase difensiva necessita ancora di ulteriori

> "Il comparto grafico sembra lo stesso della passata edizione"

ritocchi, mentre i portieri se la cavano dignitosamente. Sul fronte del realismo, il team di sviluppo di EA ha puntato tutte le sue carte sulla velocità pura e sulla frenesia. Sfruttando un joypad con due levette analogiche è consentito passare il puck a un proprio compagno di squadra con estrema facilità, così come inchiodare alla balaustra il Mike Modano

■ Il motore grafico della serie sente il peso degli anni, com'è possibile notare dalle immagini.

o l'Eric Lindross della situazione (uno dei recordman in quanto a commozioni celebrali).

Il comparto grafico di *NHL 07* sembra essere il medesimo della passata edizione, addolcito qua e là da qualche ritocco e da alcune nuove animazioni. Purtroppo, il motore 3D comincia a sentire il peso degli anni e necessiterebbe di un sostanzioso aggiornamento.

Insomma, anno nuovo e *NHL* vecchio: la speranza è che, nel prossimo futuro, EA decida di rivoluzionare in positivo anche l'hockey su PC, così come ha fatto per quello destinato alle console di nuova generazione.

Raffaello Rusconi GIOCHI COMPUTER

TESTIMONIAL

Alexander Ovechkin è il testimonial dell'edizione 2007 di *NHL*. Il campione russo è entrato nella lega professionistica americana nel 2004 ed è diventato, in poco tempo, il terzo più prolifico rookie nella storia della NHL.

NHL 07

IN ALTERNATIVA...

NHL 06, Ott 05, 8
La versione 2007 è stata ripresa in toto da quella del 2006. Se volete risparmiare, è possibile dirigersi su *NHL 06*.

NHL Eastside Hockey Manager 2005, Sett 05, 8
Per chi ambisce al ruolo di General Manager, è consigliabile provare l'ottima simulazione gestionale firmata da Sports Interactive, i creatori della serie calcistica *Football Manager*.

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Canada** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.electronicarts.it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD-ROM, 2,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- È l'unico titolo dedicato alla NHL
- Qualche nuova animazioni
- Sistema di controllo "Skill Still" interessante

- Pochi cambiamenti rispetto a *NHL 06*
- Troppo veloce
- Realismo simulativo deficitario

***NHL 07* non brilla per innovazione e per realizzazione tecnica. Fondamentalmente, si tratta della versione 2006 riveduta e leggermente modificata. Era lecito attendersi molto di più dai maestri dell'hockey su PC.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
6	6	6	7	7	9

Guidare una Ninja sul circuito di Valencia è qualcosa di affascinante.

Una Ducati sfreccia sulla sola ruota posteriore, sul lungomare siciliano.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE

Milestone torna sulle due ruote: una nuova impennata tricolore?

IN ITALIANO

La produzione è italianissima e, ovviamente, tutto, dai testi al (pochissimo) parlato sono nella nostra lingua.

SONO trascorsi cinque anni dall'uscita di *Superbike 2001*, eppure lo splendido titolo continua a rimanere la vetta più elevata nel panorama delle simulazioni di centauro per PC. Niente è riuscito a intaccare la dasse del titolo Milestone, che fino all'uscita di *GTR* poteva anche contare le migliori riproduzioni di circuiti mai viste in un videogioco.

Dopo anni di attesa, Milestone torna in sella, sfruttando a dovere il motore di *SCAR* ed *Evolution GT*: pur dimezzando il numero di ruote, infatti, risulta evidente che il comparto grafico è lo stesso dei titoli precedenti, con il medesimo tipo di texture e di tracciati. Lo schema di gioco non fa eccezione e non mancano alcune caratteristiche dei titoli originali, quali il parametro di "nervosismo" dell'avversario e del giocatore, che quando tallonati perdono concentrazione.

Le premesse sembrano, dunque, interessanti e c'è un po' di curiosità attorno a come è riuscito il lavoro di "riduzione" dalle quattro alle due ruote.

La prima impressione è che, anche nel caso dei centauri, si sia deciso di mantenere il mix piuttosto azzeccato di simulazione e giocosità: per esempio, è possibile gestire i due freni separatamente, così come spostare il peso del pilota avanti o indietro, secondo la situazione. Oppure, potrete lasciar fare tutto al computer, dedicandovi solo a seguire la pista, accelerare e frenare. Tutto sommato ci si diverte, almeno inizialmente, grazie al livello di sfida che si adatta in tempo reale alle capacità del giocatore, garantendo sempre avversari in grado di competere alla pari, né troppo forti, né troppo deboli. Certo, bisognerà spendere qualche ora nella pratica, ma una volta presa la mano, ci si diverte a tirare al limite la moto, e ci si esalta anche quando si riesce a far rimanere in sella un pilota che ha il sedere un metro sopra il sellino.

> "I fasti di Superbike 2001 sono lontani"

Abbiamo apprezzato in maniera particolare i circuiti, che alternano i classici tracciati da Gran Premio alle strette stradine siciliane e al centro di Londra: in moto, sono veramente affascinanti, anche se non facilissimi da portare a termine senza volare a terra, di tanto in tanto.

UN PILOTA DI CARATTERE

Nella modalità carriera, potrete creare il vostro alter ego tentando di plasmarlo nella maniera a voi più congeniale. Per ogni gara vinta, vi verranno assegnati dei punti, che sarete liberi di spendere per incrementare alcune caratteristiche del pilota, come la resistenza allo stress, l'aggressività e le sue capacità in curva, staccata e accelerata. Parametri che influiranno effettivamente sulla bravura del centauro e che spingeranno, secondo le vostre scelte, anche a selezionare in ogni situazione la motocicletta più adatta.

Nonostante le animazioni non siano il massimo della vita, i fondali sono curati e piuttosto suggestivi.

Se, inizialmente, *Super-Bikes: Riding Challenge* stimola, con il tempo ci si rende conto che i fasti di *Superbike 2001* sono lontani. Il modello di guida della nuova produzione di Milestone è ben lungi dall'essere così rifinito e preciso: regala i suoi momenti di esaltazione, ma purtroppo non è in grado di raggiungere le punte toccate in passato.

La struttura di gioco, che offre una serie di gare e sfide tramite cui migliorare le caratteristiche del personaggio, è però piuttosto intrigante. Sebbene sia quasi identica a quella di *Evolution GT*, con *Super-Bikes: Riding Challenge* sembra dare il meglio, forse anche grazie all'eliminazione dell'irrealistico Tiger Effect.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Superbike 2001, Ott 00, 9
In assoluto, il più bel gioco di moto mai fatto per computer.

Moto Gp Ultimate Racing Technology, Set 05, 8½
È molto arcade, ma raggiunge il suo obiettivo: divertire e far provare in tutta sicurezza le emozioni di Rossi e Melandri.

Info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Milestone** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.super-bikes.blackbeangames.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Schermo diviso**

- Ottimo design dei circuiti
- Schema di gioco vario
- Numerose moto da sbloccare

- Menu poco intuitivi
- Difficile da gestire con la tastiera
- Graficamente non fa gridare al miracolo

Divertente e piacevole, anche se da una simile licenza ci si aspettava molto di più, considerato il passato di Milestone. Purtroppo, dopo qualche tempo il sistema di controllo mostra i suoi limiti. Ottimi i circuiti, sia per varietà, sia per qualità.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CIRCUITI	I.A.
6	6	6	7	8	7

7

PIEGHE PER TUTTI I GUSTI

Oltre che per l'ampia varietà di motociclette e di circuiti (alcuni reali, altri di fantasia), *Ducati World Championship* si segnala anche per la ricchezza di modalità. La prima partita non può che iniziare con una Gara veloce, o con una sfida a schermo condiviso se si è in compagnia, ma quando si decide di giocare sul serio è necessario passare alla Carriera o al Campionato. Per soddisfare le voglie di "eccesso motociclistico" è poi disponibile la Sfida Capirex, che propone una serie di esercizi da kamikaze come le impennate, i giri a inseguimento e i micidiali Indo (nel gioco), "endo" nel corretto gergo dei centauri.

La maleducazione in pista porta alle cadute, e le cadute fanno diminuire le prestazioni della moto fino alla sua totale dipartita.

I CODEC NECESSARI

Per giocare a *DWC* è necessario disporre dei codec video Indeo. Nel caso in cui il titolo non ne rilevasse la presenza sul PC (potrebbero non essere installati correttamente o risultare corrotti), bisognerà reinstallare Windows Media Player. Se l'operazione non risolvesse il problema, sarà necessario scaricare il codec mediante Windows Update. Una descrizione della soluzione è disponibile, in inglese, a http://support.microsoft.com/kb/298991/en-us.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP

Loris Capirossi e Sete Gibernau rispondono all'appello... ma da soli non ce la fanno proprio!

APRI il gas e spacca la strada! Il grido di incitamento arrivato dai box durante una delle prime gare affrontate in *Ducati World Championship* riecheggia ancora nelle nostre orecchie. Sapevamo che non ci saremmo trovati di fronte a un prodotto di fascia alta (non a caso il prezzo è di soli 19,99 euro), né tanto meno al cospetto di una pertinente simulazione motociclistica, ma rimane il fatto che "spacca la strada" è una cosa che mai ci saremmo aspettati di sentire.

La frase, tuttavia, è sintomatica del pressappochismo che pervade tutti gli aspetti del gioco, tranne uno. Graficamente parlando, *Ducati World Championship* non ce la fa proprio. Mancano i mapping in grado di conferire organicità ai materiali utilizzati per la costruzione delle moto e al fondo stradale, e sono assenti i riflessi che, soprattutto nelle condizioni di pista bagnata, dovrebbero arricchire il monitor con giochi di luci in tempo reale. Anche dal punto di ascolto degli effetti sonori (leggi, rombo dei motori), siamo parecchio lontani dalla realtà. Non sappiamo se gli sviluppatori hanno avuto la possibilità di registrare il canto dei cilindri veri, ma vi assicuriamo che il risultato finale è un ronzio asettico, che non riesce in alcun modo a trasmettere le vibrazioni di un Desmosedici di Borgo Panigale. Meglio, quindi, alzare il volume della colonna sonora e apprezzare le note di qualità dei Lacuna Coil.

Una carta vincente, tuttavia, in *Ducati* c'è e va trattata con il massimo riguardo. Si tratta del parco moto, nel quale sono contemplati circa 70 modelli reali della casa bolognese, suddivisi nelle categorie classiche, stradali,

> **"Nel parco moto sono contemplati circa 70 modelli della casa bolognese"**

sportive e GP. Se ci si ritiene degli appassionati di motociclismo, non si può che apprezzare lo sforzo creativo e organizzativo di Artematica, e ciò va fatto a prescindere dalla propria marca preferita: perché la Ducati è sempre la Ducati!

Peccato, poi, che guidarne una dal vero sia tanto diverso dal farlo nel gioco. Le tre difficoltà e la configurazione relativa al livello simulativo non riescono, neppure se spinte al massimo, a generare un modello di guida impegnativo, né un comportamento credibile delle moto. Il classico esempio della pinzata sull'anteriore in piega vale per tutti. È lecito ritardare la staccata oltre l'umana decenza e mantenere comunque una traiettoria di curva decente, semplicemente frenando come dei forsennati mentre si tiene inclinata la moto. Sarà anche una tecnica divertente e vincente, ma simulativa non lo è di certo.

Neppure l'asfalto bagnato riesce a rendere più impegnativo e credibile il modello di guida.

A poco servono quindi tutte le messe a punto per le gomme, le marce, la carena e la frizione, se tanto poi la risposta del manubrio rimane comunque arcade a dismisura.

Primoz Skulj

IN ITALIANO

Ducati World Championship è in italiano. Artematica e Ducati sono marchi del nostro Paese e hanno curato in maniera ineccepibile la forma corretta del menu e della voce fuori campo.

IN ALTERNATIVA...

Superbike 2001, Ott 00, 9
Chi ci ha giocato ricorda ancora il suo livello di simulazione, e quindi di difficoltà, estasiante. Chi non l'ha fatto, si penta e ponga rimedio.

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3, Set 05, 8 ½
Grafica eccellente, sonoro di prima qualità, piloti ufficiali MotoGP e modello di guida in equilibrio tra simulazione e stile arcade, con una certa propensione per quest'ultimo.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Artematica** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.artematica.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4 GB HD, DVD-ROM 4x, Windows 2000 o XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **2 giocatori sullo stesso PC**

- Loris, Sete e tante Ducati reali
- Ampia scelta di modalità
- Ottime musiche dei Lacuna Coil

- Modello di guida troppo arcade
- Grafica a dir poco datata
- Nessuna moto tranne le Ducati

Solo il più accanito sostenitore della causa Ducati avrà la forza di farsi per soprassedere alla carenza della grafica e alla banalità del modello di guida di *Ducati World Championship*. Anche lui, però, si stuferà presto.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
4	5	4	5	6	5

■ Un estintore basta e avanza per proteggere dalle radiazioni!

■ Non mancheranno situazioni alla *Operation Wolf*, dove dovrete eliminare chiunque mentre un vostro alleato guiderà da un quartiere all'altro.

IN ITALIANO

Bad Day L.A. viene venduto nel nostro Paese con i testi a video e il manuale tradotti in italiano. Il parlato, invece, è rimasto in inglese.

■ Il bambino è da una parte del fosso, la madre dall'altra: un calcio piazzato basterà per riunire la famiglia.

GENERE: AZIONE

BAD DAY L.A.

Quando la giornata inizia con "M"...

POTER leggere il nome del programmatore sulla copertina del gioco è un onore che spetta solo a pochissimi autori: ci vengono in mente principalmente Sid Meier e American McGee.

Quest'ultimo si è distinto per l'eccellente *Alice* e, più recentemente, per *Scrapland*, che ci avevano fatto ben sperare nel suo *Bad Day L.A.*, un gioco d'azione che si propone di affrontare in maniera umoristica l'eventualità di un attentato terroristico nella vivace Los Angeles.

Il giocatore vestirà i panni di un (anti)eroe che, pur di raggiungere lo scopo di sopravvivere, dovrà suo malgrado salvare altre persone, facendo fuori i terroristi e aiutando in qualche modo gli altri cittadini della devastata città americana. Il risultato è un prodotto surreale, disegnato in Cel-Shading e ricco di sboccati personaggi che sembrano tratti di peso da pellicole come "Il Grande Lebowsky" o "Clerks". Basterà un estintore per curare i cittadini trasformati in zombi dalle radiazioni, mentre un pezzo di tubo si rivelerà un ottimo strumento per far cadere le impalcature e chi ci sta sopra.

I metodi impiegati dal simpatico protagonista sono ben poco ortodossi, ma strapperanno più di una risata al giocatore: saltando sul petto di un vecchietto gli riattiverete il cuore bloccato da un infarto, mentre un calcio ben piazzato potrà spedire un infante abbandonato tra le braccia (o meglio, in faccia) della madre. Non stupisce che, fra una parolaccia e l'altra, una delle frasi che sentirete più spesso non sarà un "grazie" bensì un "meglio morire che farsi salvare da te". Tutto, ovviamente, in perfetto slang americano. Tolto l'umorismo nero, però, rimane ben poco, considerando che la giocabilità non

> **"Tolto l'umorismo nero, rimane ben poco"**

è certo quella che si vorrebbe. Troppo spesso un cecchino nascosto da qualche parte mette precocemente fine alla partita, e anche quando si crede di aver liberato l'area dai terroristi, il "respawn" selvaggio (ovvero il riapparire infinito dei nemici) fa sì che qualche maledetto salti fuori dal nulla (spesso proprio dietro le spalle del protagonista), obbligando a ricaricare l'ultimo salvataggio.

L'azione si rivela presto molto ripetitiva, e praticamente non si fa che risolvere dei poco intriganti sottogiochi (cura dieci persone, ammazza cinque terroristi, salva otto bambini e così via), il tutto mentre si spara a destra e a manca.

Durante il gioco si troveranno anche alcuni alleati, selezionabili in ogni momento tramite pressione dei tasti funzione, che però non aggiungono granché alla strategia di gioco, dato che questi personaggi spalla faranno di testa loro e si limiteranno a tenere a bada gli zombi mentre vi dedicherete ad altro. Persino la struttura dei livelli, che essendo firmata da McGee avrebbe dovuto essere eccellente, non spicca per nulla e vi obbliga semplicemente a esplorare piccole aree senza trasmettere la sensazione di doversi muovere in una città enorme. Ci aspettavamo ben più che due risate dal creatore di *Alice*, ma siamo rimasti delusi.

Alberto Falchi

CINQUE ANNI DOPO L'11/9

L'incipit di *Bad Day L.A.* vede un aereo pieno di sostanze radioattive precipitare, a opera di kamikaze, a Los Angeles, scatenando la follia e il delirio che ci si può aspettare da un simile evento. La gente grida, i soccorsi sembrano impotenti e chi è sopravvissuto cerca di fare il possibile per dare una mano ai feriti e agli intrappolati. Invece di affrontare in maniera seria l'argomento, si cerca di sdrammatizzare un evento catastrofico come quello avvenuto l'11 settembre del 2001, prendendo come protagonista una sorta di "sfigato" egoista, capace quantomeno di far sbellicare dalle risate.

IN ALTERNATIVA...

GTA San Andreas, Lug 05, 9
Il capolavoro assoluto di Rockstar offre un'incredibile libertà di azione e permette di esplorare tre delle più caratteristiche città degli USA.

American McGee's Alice, Feb 01, 8
Il miglior gioco di American McGee miscela il motore di *Quake 3* con le meccaniche di un gioco di piattaforme.

Info ■ Casa **Aspyr** ■ Sviluppatore **Lexicon Entertainment** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.baddayla.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto PS**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- A tratti esilarante
- Personaggi ben caratterizzati
- Ottimo comparto audio

- Ripetitivo
- Respawn selvaggio dei nemici
- Pessimo level design

Un gioco che riesce a strappare qualche risata inizialmente, ma che dopo poche ore mostra tutti i suoi limiti, annoiando e non stimolando a proseguire. American McGee ha fatto di meglio, in tempi passati.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LIVELLI
7	8	5	5	4	4

5

METTICI LA FACCIA!

Non c'è dubbio che una delle attrattive della serie *Tiger Woods PGA Tour* sia l'editor denominato Game Face. È possibile creare, con un paio di semplici clic, il proprio alter ego virtuale e addobbarlo nei modi più strambi, con vestiti e accessori di ogni tipo. Se non si è soddisfatti del risultato ottenuto, è sempre consentito aggiungere il proprio "faccione" reale e competere nel mondo virtuale del buon Tiger.

■ Il motore grafico garantisce un buon numero di effetti speciali.

TIGER, NON TIGRE

La simulazione di EA presenta una traduzione parziale: solo scatola e manuale sono nella nostra lingua.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

TIGER WOODS PGA TOUR 07

Il leggendario record di Jack Nicklaus è ormai vicino...

DAL 1998, il nome di Eldrick (Tiger) Woods è sinonimo di golf nell'ambito videoludico. Dopo anni di trionfi e di record nel PGA Tour, la Tigre americana si appresta ad affrontare la nuova stagione golfistica su PC con rinnovato entusiasmo e con grandi ambizioni.

A quasi dieci anni dal primo episodio della serie, *Tiger Woods PGA Tour* non conosce rivali ed è la punta di diamante della linea sportiva di EA. Non c'è dubbio che l'aggiunta più intrigante della versione *07* sia il Team Tour, una modalità in cui è possibile sfidare il "dream team" creato dal buon Tiger.

Il giocatore dovrà assemblare una squadra di campioni (4 golfisti), migliorare le proprie abilità sul green per sfidare i compari della leggendaria Tigre e raggiungere il primo posto della classifica mondiale. Si tratta di una modalità di gioco piuttosto divertente e, al tempo stesso, impegnativa. Per rendere la sfida più intrigante, i ragazzi di EA Redwood Shores (il team di sviluppo) hanno portato il numero dei giocatori professionisti selezionabili a 21 (tra cui 2 donne del LPGA).

I vertici di EA hanno recentemente rinnovato l'accordo per sei anni con il circuito PGA Tour: l'esclusiva ha garantito l'aggiunta di nuovi percorsi quali il Riviera Country Club o il K Club, sede dell'ultima Ryder Cup (la sfida tra i migliori golfisti americani ed europei). Insomma, tra licenze ufficiali e percorsi di

> "Il giocatore dovrà assemblare una squadra di campioni"

pura fantasia, si potrà contare su ben 21 percorsi. Il cuore pulsante della simulazione di EA rimane, anche in questa versione, la modalità PGA Tour, capace di garantire una longevità pressoché infinita. A tutto questo, i programmatori hanno aggiunto un'altra firma prestigiosa: quella del network statunitense ESPN. Le meccaniche di swing

■ Sono state aggiunte due nuove modalità per il gioco online: One-ball e il Battle-golf.

(l'interfaccia a 2 clic o 3 clic), la fisica della pallina sui green, le modalità di gioco (sono una ventina) e l'atmosfera generale del titolo non sono variate molto dalla passata edizione, così come il comparto audiovisivo non presenta novità rilevanti.

Pur non essendo un titolo dalla grafica abbacinante, *Tiger Woods PGA Tour 07* continua a fare la sua bella figura anche su PC non particolarmente potenti. Le ombre in tempo reale, i riflessi dell'acqua, la leggera foschia mattutina, i fili d'erba che si muovono, le imperfezioni del terreno e la montagna di oggetti bonus da sbloccare lo rendono imperdibile per ogni appassionato di questo nobile sport.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Tiger Woods PGA Tour 06, Dic 05, 8
Per chi è alla ricerca di un buon rapporto qualità/prezzo, il capitolo precedente della serie *Tiger Woods PGA Tour* è caldamente raccomandato.

Albatross 18: The World of Pangya, Nov 06
Chi desidera un po' di sana competizione golfistica online farebbe bene a provarlo. Ne trattiamo più diffusamente a pagina 134 di questo numero.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Redwood Shores** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.electronicarts.it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Il Team Tour è intrigante
- Buona sfida
- Gioco online apprezzabile

- Pochi cambiamenti
- Ci vorrebbe maggior realismo
- Swing migliorabile

Il leggendario Tiger Woods non conosce la pressione e raramente sbaglia il putt decisivo. Anche EA difficilmente "stecca" nel campo delle simulazioni sportive, pur se ultimamente sta andando un po' troppo al risparmio.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	6	8	9	7	8

I mezzi corazzati danneggiati vanno rimessi in sesto con appositi kit di riparazione.

Negli scenari urbani, uno dei principali pericoli è rappresentato dai cecchini, che è meglio togliere di mezzo prima di avventurarsi in campo aperto.

I carri armati possono distruggere gli edifici? Certo che sì. E non solo a cannonate.

DISTRUZIONE TOTALE CONVENZIONALE

Per fortuna, sui fronti presi in considerazione dal gioco non erano ancora presenti le armi nucleari, altrimenti, oltre a tutta la mappa, sarebbe saltato per aria anche il monitor! In termini profani, il gioco è una baraonda di macerie e rottami che vengono scaraventati in aria a ogni deflagrazione. In gergo tecnico, invece, è corretto dire che *Faces of War* supporta la trasformazione dinamica dell'ambiente e propone traiettorie balistiche realistiche per i frammenti esplosi.

IN ITALIANO

Faces of War non è doppiato in italiano. Nella nostra lingua sono comunque i sottotitoli, i menu e le didascalie esplicative dell'interfaccia di controllo. L'assenza dei dialoghi in italiano non è, di per sé, fastidiosa, ma lo diventa quando si sentono i soldati russi e tedeschi colloquiare in inglese. Sarebbe stata gradita la lingua madre.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE/AZIONE

FACES OF WAR

Tutto è iniziato a Berlino e nella stessa città, seppure ridotta in macerie, deve finire!

ORMAI non è più tempo di essere categorici. Quando ci si accinge ad affrontare un nuovo gioco, per prima cosa bisogna liberare la mente dal retaggio che vuole ogni prodotto catalogato in una specifica categoria.

Prendiamo il qui presente *Faces of War*. A prima vista, sembrerebbe il canonico RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, ma se si tenta di interpretarlo (leggi, giocarlo) come tale, si cade prima prigionieri della delusione e subito dopo ci si ritrova trafitti da raffiche di proiettili. Più che di strategia, nel caso di *Faces of War*, bisogna parlare di tattica, ovvero della capacità di manovrare sul campo di battaglia le proprie unità. Non esistono momenti in cui sia necessario pianificare lo sfruttamento delle risorse, né situazioni che richiedano un corretto dispiegamento delle forze. Qui la parola d'ordine è "azione".

Tre sono gli eserciti presi in considerazione (sovietico, tedesco e alleato) e di ciascuno si gestisce un gruppo di fuoco composto da una manciata di uomini. Questi ultimi possono essere controllati singolarmente, oppure come squadra, nel primo caso ricorrendo anche al controllo diretto (e un po' legnoso) mediante le frecce direzionali, nel secondo affidandosi a una I.A. capace di adeguare i movimenti e il posizionamento dei singoli alla natura del terreno. Tradotto in termini di giocabilità, ciò significa che durante una missione si passa buona parte del tempo a scorrere i possibili ripari con il puntatore del mouse, in cerca di quello più opportuno dietro cui nascondere le unità. Solo dopo aver guadagnato una posizione vantaggiosa, arriva il momento di aprire il fuoco. Fuoco che può assumere svariate sfumature, dalla copertura alla precisione.

> "Una battaglia globale da decidere utilizzando con piglio tattico pochi eroi"

Il fatto che si controlli direttamente solo un pugno di uomini non vuol dire che, sul campo di battaglia, regni la quiete. Le missioni affidate alla squadra sono integrate in scenari bellici di discreto respiro, che contemplano, oltre alla presenza dei nemici, anche un proliferare di compagni controllati dall'Intelligenza Artificiale. Questi agiscono autonomamente e si rivelano abbastanza tempestivi nel reagire alle decisioni del giocatore. L'impressione è, quindi, quella di vivere una battaglia "globale" e di poterne decidere le sorti, utilizzando con piglio tattico pochi eroi.

Premendo il tasto TAB è possibile evidenziare le armi e gli oggetti disseminati sul terreno.

Sul piano grafico *Faces of War* è degno di lode, ma anche molto esigente. Per riuscire a muoversi sulla mappa (spostare, ruotare e zoomare) in tempi rapidi, senza rinunciare alla qualità e alla quantità dei dettagli, serve un PC potente. Lo stesso che permetterà di apprezzare senza rallentamenti la distruttibilità dell'ambiente, la spettacolarità delle esplosioni, nonché le pennellate di bump-mapping e specular-lighting.

Primoz Skulj

GIOCHI COMPUTER

INTERFACCIA DI CONTROLLO

Difficile parlare di interfaccia, quando un'ampia porzione di monitor è coperta da una trentina di icone su cui cliccare, per non parlare della mini-mappa e dell'analisi dello stato di salute dei soldati. Da questo punto di vista, *Faces of War* è il più ortodosso degli RTS. Ma solo da questo.

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, **9**
Un RTS capolavoro, in cui un sistema di gioco solido e a tratti innovativo incontra la spettacolarità propria delle più recenti pellicole belliche.

Soldiers: Heroes of World War II, Ago 04, **8**
L'opera prima di Best Way, nonché antenato di *Faces of War*, elargisce ancor'oggi azione a tutto spiano. Si presenta datato dal punto di vista grafico.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Best Way** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 30** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.facesofwargame.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2.5 GB HD, DVD, Win 2000 o XP**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, connessione a Banda Larga**
- Multiplayer **16 giocatori, LAN e Internet**

- Spiccato orientamento all'azione
- Scenari ampi, dettagliati e distruttibili
- Ampia varietà di obiettivi nelle missioni

- Tantissimi comandi, anche troppi
- La I.A. mostra qualche lacuna
- Motore grafico soggetto a rallentamenti

***Faces of War* si ama o si odia, dipende dalle proprie preferenze ludiche. Se sono orientate all'azione sarà difficile abbandonarlo dopo un primo assaggio, mentre se si è inclini all'RTS realistico e riflessivo è meglio lasciarlo sullo scaffale.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
8	6	7	8	6	7

Gli zombi diventano molesti solo quando attaccano in gruppo. Una semplice coppietta, invece, equivale a una passeggiata per Francis.

Per risolvere gli enigmi è sufficiente spostare cassoni da cui saltare e tirare le immancabili leve.

IN ITALIANO

Il processo di traduzione attuato per *Black Buccaneer* è in netta controtendenza con la qualità (scarsa) che pervade il gioco nel suo complesso. I sottotitoli e i menu in italiano sono pertinenti, e la voce fuori campo è caratterizzata da una recitazione appropriata.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

BLACK BUCCANEER

Storie di pirati e magie, nei remoti lidi di un'isola misteriosa.

NULLA funziona meglio di un tesoro nascosto su un'isola, quando si tratta di trovare il movente per un'avventura a base di pirati. Poco importa, poi, se il tesoro in questione è protetto da una maledizione, oltre che da una ciurma di guardiani inferociti. Ciò che conta è trovarlo, attraversando una ventina di aree popolate da nemici d'ogni sorta (tra cui pirati, mostriciattoli, gorilla) e controllate da meccanismi enigmatici.

Black Buccaneer è un gioco d'azione sincero e non pretenzioso. Nel senso che non offre nulla più di quanto lasci intuire dalla sequenza introduttiva. Al giorno d'oggi, siamo tutti viziati da video di alta qualità e magari poco propensi a tollerare una serie di illustrazioni che si alternano sul monitor, accompagnate da una voce narrate fuori campo. L'approccio di basso profilo attuato da WideScreen è, comunque, onesto: meglio risparmiare sui fronzoli e investire qualche spicciolo in più nella sostanza.

Da questa politica, più che condivisibile, nasce una combo di azione e avventura in salsa caraibica, basata su un sistema di controllo acerrimo nemico della tastiera. Per domare il protagonista Francis Blade, è consigliabile ricorrere a un controller di tipo console, possibilmente dotato di due levette analogiche. Solo in questo modo è possibile controllare agevolmente la rotazione della visuale e i movimenti del personaggio. Anche con il doppio stick, tuttavia, *Black Buccaneer* non è una passeggiata, soprattutto per quanto concerne le transizioni esplorative che conducono da un combattimento al successivo. I balzi tra le piattaforme non sono il massimo della precisione e così pure l'orientamento della corsa del protagonista, che ha il brutto vizio di muoversi in maniera troppo brusca. Durante le frequenti sessioni di combattimento, i controlli si comportano, invece, in maniera accettabile, pur non dando mai vita a duelli tecnici. In pratica il giocatore deve solo picchiare con ritmo frenetico sui due tasti delle stoccate con la spada ed eventualmente ricorrere alla pistola per gli attacchi a lunga distanza.

> **"Per domare il protagonista è consigliabile ricorrere a un controller di tipo console"**

Dal punto di vista tecnico, *Black Buccaneer* è a dir poco datato. L'aspetto più fastidioso è l'indolenza dei nemici che, gestiti da un'Intelligenza Artificiale pressoché nulla, si rivelano incapaci di dare filo da torcere a Francis e, a volte, rimangono addirittura immobili in attesa di subire l'affondo letale. Sulla grafica, poi, sarebbe meglio stendere un velo pietoso, tanto è povera di dettagli e priva di qualunque tipo di mappatura o effetto di illuminazione.

Primoz Skulj

LA METAMORFOSI

L'amuleto rinvenuto da Francis Blade nelle fasi iniziali dell'avventura nasconde un potere sovrannaturale, grazie al quale il protagonista diventa in grado di trasformarsi (su esplicito comando del giocatore) nel mostro di potenza indicato dal titolo. Il Black Buccaneer dispone di attacchi molto più violenti e va quindi utilizzato senza soluzione di continuità per fare piazza pulita degli assalitori.

Alcuni nemici, nella fattispecie i boss, sono più pericolosi di altri e vanno affrontati in modalità "mostruosa".

Le offerte ottenute maciullando i nemici vanno utilizzate per i salvataggi e gli attacchi magici.

SALVATAGGIO A PAGAMENTO

Black Buccaneer utilizza un sistema di salvataggio basato su crediti. Il protagonista è in grado di memorizzare i propri progressi di fronte a specifici altarini presenti nei livelli, ma per farlo deve elargire delle offerte. I crediti necessari all'operazione vanno guadagnati eliminando i nemici nel corso dei combattimenti.

IN ALTERNATIVA...

Prince of Persia: I Due Troni, Gen 06, 9
Per farla breve, un capolavoro! Certo, non ci sono i pirati, ma non è che i principi d'oriente e i visir siano meno divertenti.

Age of Pirates: Caribbean Tales, Set 06, 7½
Chi vuole restare nell'ambito dei bucanieri troverà nel gioco di Akella una piacevole combinazione di azione ed elementi GdR.

info ■ Casa **10Tacle Studios** ■ Sviluppatore **WideScreen Games** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.black-buccaneer.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3 GB HD, DVD, Win 2000 o XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Non disponibile**

- Combattimenti a tutto spiano.
- Trasformazione in Black Buccaneer.
- Un'isola tutta da esplorare.

- Brutto da guardare.
- Livelli ed enigmi banali.
- IA nemica pressoché assente

Un gioco d'altri tempi, ma non nel senso che narra vicende dei secoli che furono. *Black Buccaneer* è "vecchio dentro", dalla veste grafica all'Intelligenza Artificiale, passando per il design dei livelli e la struttura degli enigmi.

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
4	6	5	5	5	4

Troverete il demo di *Secret Files: Il Mistero di Tunguska* nel DVD di GMC.

LA VERITÀ SU TUNGUSKA

Secret files: Il mistero di Tunguska non è il primo gioco a sfruttare la nomea della misteriosa regione siberiana. Circa sei anni fa, nel 2000, fece capolino nei negozi americani proprio *Tungusko*, un'avventura di pessima qualità che non ha mai avuto l'onore di mettere piede né in Europa, né in Giappone. Il perché, considerando la fattura del gioco, è tutt'altro che un mistero

Le ambientazioni sono graficamente sufficienti, ma nulla di più.

IN ITALIANO

Il gioco arriverà nei negozi con i testi a schermo tradotti in italiano. Risolvere i misteri sarà più semplice!

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SECRET FILES: IL MISTERO DI TUNGUSKA

Quando l'avventura punta e clicca incontra un "X-File".

PER la serie "non tutti sanno che", insieme a misteri famosissimi come i cerchi nel grano o gli avvistamenti di UFO nei cieli di tutto il mondo, esiste un altro evento (decisamente meno noto ai non addetti ai lavori) che ha solleticato per anni la letteratura para-scientifica (o pseudo-scientifica, secondo come vedete la faccenda).

Dopo aver scomodato per decenni le teorie più astruse e creative, ma anche illustri studi di esimi scienziati, il mistero di Tunguska è arrivato sui nostri monitor sotto forma di una classica avventura punta e clicca. Partiamo, però, dai fatti: il 30 giugno del 1908, in una regione disabitata della Siberia, si verifica un evento inspiegabile. Una potente esplosione investe un'area di oltre duemila chilometri quadrati, ma ancora oggi se ne ignora la causa, plausibilmente identificabile con un meteorite. Nonostante le numerose spedizioni, non è mai stato trovato il punto d'impatto dell'ipotetico corpo celeste, e ciò ha alimentato il fiorire di numerose teorie riguardanti gli alieni, l'antimateria e chi più ne ha più ne metta.

Altrettanto inspiegabile è, agli occhi della povera Nina, l'improvvisa sparizione dell'amato padre che scoprirà essere coinvolto, per l'appunto, nei misteriosi avvenimenti di Tunguska. Come accennato in apertura, *Secret Files: Il mistero di Tunguska* è un'avventura grafica abbastanza classica con qualche elemento di novità. Gli enigmi non si dimostrano particolarmente ostici da affrontare, anche se in un paio di occasioni si deve fare i conti con la fase "usa scimmia con idrante" (tanto per rispolverare un classicol), cioè provare a combinare tutti gli oggetti a caso, finché non si ottiene il risultato desiderato. Il problema di *Tunguska* è,

> **"Sin dai primi momenti di gioco, sembrano mancare gli stimoli a proseguire"**

però, la mancanza dell'ironia che caratterizza un'avventura in cui ci si può permettere qualche combinazione fuori di testa (come nell'inossidabile *Monkey Island*). A ciò, si aggiungono l'assenza dell'atmosfera rarefatta di *Syberia*, l'incolmabile distanza dalle ambientazioni mozzafiato di *Paradise* e la perdita di quella morbosa curiosità instillata da *Scratches*.

L'inventario è visualizzato costantemente nella parte bassa dello schermo.

Questa carrellata di titoli a confronto è utile per provare a rendere l'idea del difetto che affligge *Tunguska*: non ci troviamo di fronte a un'avventura di scarso livello, semplicemente, sin dai primi momenti di gioco, sembrano mancare gli stimoli a proseguire. Gli eventi si susseguono senza particolare pathos, talvolta si ha la sensazione di essere confinati in ambientazioni che calzano un po' "strette" e guidano il giocatore su binari sin troppo evidenti. Il risultato è, quindi, un pizzico di noia latente, che fa rimpiangere tutti gli altri titoli citati poc'anzi e rende *Tunguska* un'esperienza da vivere senza troppe pretese, che piacerà in particolar modo ai divoratori di avventure grafiche.

Elisa Leanza

IL PIACERE DELLA SCOPERTA

In *Tungusko* è presente un pulsante che rivela tutti gli elementi di uno scenario con cui è possibile interagire. Ciò evita di dover scorrere lo schermo con il puntatore in attesa che appaia l'icona che indica "azione", ma priva anche del gusto della scoperta. Chi non vuole fare a meno dell'effetto sorpresa può semplicemente evitare di lasciarsi tentare...

IN ALTERNATIVA...

Scratches, Giu 06, 8
I veri misteri che fanno paura si nascondono sempre in cantina. Un gioco da gustare a lume di candela.

Paradise, Mag 06, 8
Ambientazioni così belle da meritarsi un'apposita mostra e tutta l'abilità di Benoît "*Syberia*" Sokal, per un'avventura esotica e accattivante.

Info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Fusionsphere Systems** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.secretfiles-game.com/it/index_lt.html

specifiche tecniche
- Sistema Min. **CPU 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, 2,5 GB HD , DVD-ROM, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Enigmi vecchio stile (ma con meno "stile")
- Trama interessante, seppur poco approfondita
- Livello di difficoltà ben calibrato

- Colonna sonora trascurabile
- Caratterizzazione dei personaggi accennata
- Grafica non particolarmente brillante

Nel panorama delle avventure grafiche, *Il mistero di Tunguska* non riesce a ritagliarsi uno spazio particolarmente prestigioso e porta a casa una semplice sufficienza, dovuta alla mancanza di "brio" piuttosto che a dei particolari difetti.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
6	5	6	6	6	6

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Oblivion
GMC.Gorman
"Il fascino discreto del fantasy!"

Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Pagherete caro, pagina per pagina!"

Dark Messiah: Might & Magic
BANNED.Neon
"Brucia orco! Brucia!"

LEGO Star Wars II
GMC.Homer
"Meglio dei DVD!"

Tiger Woods PGA Tour 07
GMC.Pettinato
"Il minigolf mi va stretto!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ **LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry**

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: [illegible]
Trucchi: Apr 05/ *EP1* Set 06
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa Activision Distributore Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 05 ■ **Demo:** DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa: Take 2 Distributore Take 2 IT
■ **Trucchi:** Set 06 ■ **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer.

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO
Casa Activision Distributore Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo

SIMULATORI DI CALCIO

■ **LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup**

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05

La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone.

2) FIFA 07 Ott 06
Casa: EA Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa EA Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa Virgin Distributore. Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa. Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ **LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore. Halifax
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO
Casa. Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) BROTHERS IN ARMS Apr 05 VOTO
Casa. Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

SIMULATORI DI GUIDA

■ **LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001**

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa. EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO
Casa. Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa. Vivendi Distributore Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori anche in multiplayer

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa. Codemasters Distributore. Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ **LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: [illegible]
Trucchi: Apr 06; *Alexander* Ott 06
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore. Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SPELLFORCE 2 Mag 06 VOTO
Casa JoWooD Distributore Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale

4) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO 8
Casa. Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 04 ■ **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

■ **LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers**

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: [illegible]
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa. Strategy First Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 02 ■ **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore. Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa. Paradox Ent. Distributore Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Demo:** DVD Giu 06 ■ **Trucchi:** Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 ■ Guida: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
Trucchi: Gen 06 ■ Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa Sega Distributore Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano I numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
Trucchi: Gen 04 ■ Gioco completo: Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: [illegible]
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa. Vivendi Distributore· Vivendi
Soluzione: Feb 00 ■ Gioco completo: Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO
Casa Digital Jester Distributore E2 Newave
Soluzione: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa· Microids Distributore Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 ■ Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO
Casa THQ Distributore Halifax
Soluzione: Gen 04 ■ Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 ■ Demo: Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore· Take Two Italia
Sol: Dic 02 · Gen 03 ■ Gioco completo: Feb 04
Un gioco che non manca di nulla inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa. Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 05 ■ Demo: Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO
Casa Eidos Distributore· Leader
Guida: Set 04 ■ Demo: Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata.

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa NCSoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO
Casa. Sony Online Distributore. Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa.Mythic Distributore. Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO
Casa LucasArts Distributore Activision
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: [illegible]
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS Ott 02
Casa. Atari Distributore: Atari
Sol: Nov 02 · Nat 02 ■ Demo: DVD Feb 03, Mar 03
Per vivere un'avventura nei panni dell Eroe o in quelli di chi decide il destino di un intero mondo

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa. Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 ■ Patch in italiano: Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa. LucasArts Distributore. Activision
Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 ■ Demo: Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE· BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa. Activision Distributore Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 ■ Demo: Nessuno ■ Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa. EA Sports Distributore. DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa. EA Sports Distributore DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Buone l idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN Dic 04
Casa. Microsoft Distributore. Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa Aspyr Distributore Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Gig@2 — RTS
1. Age of Empires: The Conquerors
2. Age of Empires 3
3. Starcraft
4. Rise of Nations
5. Empire Earth II

Grinvald — FPS a sfondo bellico
1. Call of Duty
2. Medal of Honor
3. Brothers in Arms
4. Delta Force: Black Hawk Down

AdamWarlock — Simulatori calcistici
1. International Super Star Soccer Pro
2. Sensible World of Soccer
3. Kick Off
4. FIFA '98
5. Goal

grifo1988 — Giochi d'Azione
1. Mafia
2. GTA: San Andreas
3. Prince of Persia: Spirito Guerriero
4. Max Payne
5. Splinter Cell: Chaos Theory

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO 9
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 ■ Demo: Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 ■ Demo: Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004 Set 03 VOTO
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Patch: Lug 05 ■ Gioco completo: Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO
Casa Sega Distributore C T O
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi: Feb 99 ■ Demo: Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO
Casa Majesco Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 ■ Demo: Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 ■ Demo: Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) THE SHIP Set 06 VOTO 8
Casa Valve Distributore Steam
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Evento

MONZA SI COLORA DI OLIMPICO

Al via i World Cyber Games italiani, per la prima volta in Europa.

LE Olimpiadi dei videogiochi, cioè i World Cyber Games, sono sinonimo di "sport elettronici", anche se in pochi, soprattutto nel nostro Paese, ne sono a conoscenza.

Nato nelle cantine e nei LAN Party casalinghi, il movimento "netgaming" si è sviluppato, anno dopo anno, con l'obiettivo di trasformare i videogiochi negli sport del prossimo futuro. Le Olimpiadi, in tal senso, dovrebbero essere idealmente il punto di arrivo; invece sono state utilizzate - giocoforza - come punto di partenza. Il sogno dei netgamer è quello di vedere nei prossimi anni gli sport elettronici inclusi nelle discipline olimpiche (proposta che è già stata avanzata per Pechino 2008). In fondo, le differenze tra gli videogiochi e le controparti reali in alcuni casi sono davvero marginali. Per esempio, il tiro al piattello, disciplina olimpica, richiede le stesse doti psicofisiche di *Quake*: i muscoli e la preparazione atletica non sono assolutamente fondamentali ma concentrazione, riflessi e velocità di pensiero sono indispensabili. Negli sport elettronici è importante considerare anche la cosiddetta componente strategica, soprattutto nelle discipline di squadra, che aggiunge una certa imprevedibilità e molteplici variabili a queste discipline. Insomma, la strada per le vere Olimpiadi è lunga e piena di ostacoli: il primo passo è rappresentato dai World Cyber Games.

L'ingresso della quinta edizione dei World Cyber Games tenutasi a Singapore.

Lo scopo dei World Cyber Games

Il primo simbolo di questa competizione, composto da tre anelli, fu disegnato nel 2001 per ricordare i cinque cerchi olimpici: le prime due circonferenze rappresentano il mondo reale e quello virtuale che si intersecano mentre la terza simboleggia la volontà, appunto, di non separarli come l'opinione pubblica spesso tende a fare. Questo è l'obiettivo dei World Cyber Games, definiti anche "Festival per la gioventù del mondo": far accettare l'esistenza di un virtuale, seducente ed estremamente ricreativo, anche a un pubblico non di giovani. Il suddetto scopo è stato ampiamente raggiunto in alcuni paesi, lontani dall'Italia, proprio grazie alla partecipazione di pubblico alle finali dei World Cyber Games; chiunque abbia assistito a un'edizione della manifestazione è rimasto assolutamente coinvolto dall'atmosfera. Il proliferare di eventi simili, sfociato negli ultimi anni in una vera e propria congestione, ha aiutato in maniera esponenziale la diffusione del fenomeno rendendo gli sport elettronici una realtà in Corea,

4Gamer Tour 2006

Una cornice speciale per il torneo finale del campionato organizzato da Euronics.

Al Rolling Stone di Milano si sono sfidati i 64 finalisti del "4Gamer Tour 2006", il primo campionato italiano di videogiochi organizzato da Euronics. Nelle precedenti 16 tappe, oltre 3000 giocatori si sono affrontati su PC a *Ghost Recon: Advanced Warfighter* e a *Call of Duty 2*, mentre su console i giochi scelti sono stati *Mondiali FIFA 2006* (PS2) e *Table Tennis* (Xbox 360). I primi classificati del torneo finale si sono aggiudicati 4 Smart For Four, i secondi classificati hanno portato a casa 4 Scooter Honda PS125i, mentre i terzi si sono consolati con 4 viaggi per due persone con il tour operator Bluvacanze.

Ecco la lista dei vincitori del "**4Gamer Tour 2006**":

Call of Duty 2 (PC)	GRAW (PC)	Mondiali Fifa 2006(PS2)	Table Tennis (XBOX 360)
1° Alessandro La Caita	Cristiano Romanelo	Roberto Garrapa	Alessandro Ballanti
2° Andrea Lomboni	Gennaro Cardone	Alessandro Brandi	Roberto Piantanida
3° Francesco Giannelli	Rocco Guerini	Andrea Rocca Moscambruno	Gabriele Schiavi

Vedere 80 bandiere da tutto il mondo sfilare per una competizione simile è davvero uno spettacolo!

Cina, Stati Uniti d'America e Germania. In queste nazioni ormai gli Sport Elettronici sono una certezza: hanno un grande seguito di pubblico, sono trasmessi sui principali network e sono capaci di generare un giro d'affari considerevole e, soprattutto, in continua crescita. Nelle edizioni più recenti, il simbolo dei WCG è stato cambiato (sembra, per problemi di copyright) ma il senso della manifestazione è rimasto intatto: conoscere i propri avversari, stringere nuove amicizie e divertirsi. Il clima che si respira a questi eventi è paragonabile a un festoso party piuttosto che a una competizione da vincere a tutti i costi. Prima e dopo ogni partita ci sono solo strette di mano e abbracci, non si è mai assistito a scene di antisportività o provocazioni.

Il ProGaming viene dall'Oriente grazie a Starcraft

Il merito principale delle Olimpiadi coreane è stato quello di aver investito in tempi "non sospetti" su questo fenomeno, riuscendo a farlo crescere anche lontano dalla madre patria. In Corea, il netgaming negli ultimi anni aveva già raggiunto dimensioni interessanti, e un videogioco in particolare era già diventato a tutti gli effetti uno sport con "atleti" strapagati trasformatisi in celebrità. Stiamo parlando di *Starcraft: Brood War*, l'espansione del bellissimo RTS di Blizzard le cui sfide erano arrivate a essere trasmesse dalla televisione coreane, mentre folle di ragazzine idolatravano i cyber atleti più forti. Il successo di questo titolo ha fatto da traino alla buona riuscita delle prime tre edizioni dei World Cyber Games, che si sono tenute finora in Corea del Sud. La medaglia d'oro nello strategico spaziale Blizzard è stata sempre appannaggio di un cyber atleta coreano per tutte e cinque le passate edizioni dei WCG. Niente di cui stupirsi, visto che *Starcraft* da quelle parti è praticamente uno sport nazionale.

Starcraft: Brood War

Nessun altro RTS ha mai avuto il carisma di *Starcraft*. Perfetto dal punto di vista agonistico e bilanciato nelle sue tre razze, il gioiello spaziale Blizzard non è mai invecchiato ed è l'unico gioco presente sin dalla prima edizione dei WCG ancora rimasto tra le discipline ufficiali. I favoriti sono ovviamente gli atleti coreani, ma anche i russi non sono avversari facili da battere. I nostri tre rappresentanti non godono del favore dei pronostici, ma di anno in anno sono diventati sempre più pericolosi.

Qualificati italiani:

1: "SoL.Eagle" - Maurizio Carioti.
Carriera lunghissima per Eagle (nick Maukiller) ma senza vittorie importanti. Si è imposto nelle qualifiche italiane meritando pienamente.
2: "Cloud" - Carlo Giannacco.
Cloud è riconosciuto in tutta Europa come giocatore di livello e di estrema velocità. Vederlo giocare impressiona per la rapidità e la concentrazione.
3: "JK)Botanic" - Marco Mammana.
Rivelazione assoluta del torneo italiano, Marco è riuscito a superare tanti colleghi illustri. Da tenere d'occhio!

Warhammer 40.000 Dawn of War: Winter Assault

Lo strategico in tempo reale di Relic ambientato nel fantascientifico mondo creato da Games Workshop è alla seconda presenza ai WCG. L'anno scorso, il torneo di *Dawn of War: Winter Assault* è stato tra i meno seguiti, nonostante la presenza dei migliori giocatori del mondo. Quest'anno, grazie anche all'imminente espansione *Dark Crusade* (di cui trovate il demo sul DVD allegato a questo numero di GMC), potrebbe andare diversamente. Assolutamente da non sottovalutare il team italiano in una disciplina ancora dominata dal coreano Select.

Qualificati italiani:

1: "SoL.AKirA" - Simone Trimarchi.
Veterano del netgaming italiano, il "nostro" Akira è giunto alla sua terza qualifica al WCG continuando così la sua lunga carriera costellata di successi.
2: "ThE|Ancalima" - Raul Venturi.
Giocatore giovane e di belle speranze. È al suo primo torneo importante in carriera e potrebbe pesare una certa inesperienza.
3: "ThE|Android" - Emanuele Colombo.
Il miglior risultato italiano allo scorso WCG è stato il suo quarto posto: le sue tattiche da Space Marine hanno fatto scuola nel mondo.

Warcraft III: The Frozen Throne

La leggendaria serie di RTS fantasy di Blizzard sta prendendo lentamente il posto di quella spaziale sempre della stessa software house. In Cina, *Warcraft III* vanta milioni di fan. È proprio per questo motivo GMC indica i netgamer cinesi come i favoriti di questa disciplina, seguiti dagli olandesi capitanati dal leggendario 4K^Grubby.

Qualificati italiani:

1: "Inf.Gen0" - Andrew Cotter
Gen0 è un giocatore relativamente nuovo nella scena italiana, ma ha dimostrato di avere esperienza e grande sangue freddo. Potrebbe rivelarsi la classica mina vagante delle finali.
2: "Inf.Aracno" - Davide Battaglia
Aracno arriva al WCG grazie a una tattica che padroneggia alla perfezione: produrre ragni con i "non morti". Chissà che "il re dei ragni" non riesca a tessere una tela che lo porti a buoni risultati.
3: "Cube'Cale" - Claudio Caletti.
Il favorito delle eliminatorie italiane si è aggiudicato solo il terzo posto, anche se rimane senza ombra di dubbio uno dei migliori giocatori dello stivale.

Need For Speed: Most Wanted

Il gioco di corse fortemente "voluto" da Electronic Arts all'interno della manifestazione potrebbe essere un titolo fortunato per l'Italia.

Qualificati italiani:

1: "Cube.David'125" - Andrew Cotter.
Ha stravinto le qualifiche italiane, peccato che al primo WCG cui ha partecipato, lo ha fatto come giocatore di *FIFA 05*.
Ha le qualità giuste per portare a casa un risultato.
2: "Cube'IlCugio" - Marco Perillo
Secondo WCG anche per Marco, sempre con lo stesso gioco.
Simpatico e disponibilissimo, è il punto di riferimento della nazionale quando si tratta di divertirsi.
3: "A3.Razer" - Daniele De Marco.
Razer fa parte di un nuovo clan, gli A3, che ha portato al WCG ben quattro giocatori, tutti per i giochi di corsa. Gli "sparring partner" per allenarsi, quindi, non gli sono mancati.

FIFA 06

I favoriti sono sicuramente i tedeschi con la super star SK.Styla, ma è proprio a *FIFA 06* che le speranze azzurre sono altissime.

Qualificati italiani:

1: "Dignitas.UltrasMN" - Davide Caleffi.
Ha vinto meritatamente le qualifiche grazie all'allenamento intensivo e alla determinazione dimostrata negli anni. È al primo WCG, ma ha sicuramente stoffa da vendere.
2: "Cube'Champion" - Francesco Di Dio
Ha davvero bisogno di presentazioni? Champion è stato medaglia d'argento al primo WCG, solo per una "svista" arbitrale. Ora è tornato, pronto a prendersi una rivincita attesa 5 anni!
3: "Cube'Agares" - Massimiliano Lucchese.
Atleta al terzo WCG molto conosciuto in ambito internazionale.
Il suo medagliere include anche un titolo europeo su Xbox.
Speriamo che il cambio di piattaforma non lo spiazzi.

CounterStrike 1.6

CounterStrike, in versione 1.6, è una disciplina dove chiunque potrebbe vincere, vista l'importanza dell'evento e la tensione dei giocatori.

Qualificati italiani:

Cubesports al loro terzo WCG consecutivo.
"Ricky" - Riccardo Dante
È considerato il miglior giocatore di *CounterStrike 1.6* italiano da buona parte della community.
"Skizzo" - Andrea Nasari
Atleta davvero metodico. Per migliorare la sua mira ha passato giornate intere ad allenarsi diventando il migliore in Italia in questa specialità.
"Nembo" - Enrico Sterlini
Giovanissimo atleta che si è affacciato al mondo del netgaming da protagonista. È approdato al miglior clan italiano, segno tangibile delle sue indubbie qualità.
"Jimmy" - Brando Stillaci
È il tattico della squadra. Senza di lui i Cube non sarebbero (di gran lunga) i migliori nel Bel Paese. Conosce *CounterStrike* come le sue tasche.
"Tyler" - Andrea Blumer
Tyler ritorna con i suoi ex compagni di clan per stravincere le eliminatorie e assicurarsi un posto in nazionale. Determinante come il resto della squadra.

Speriamo che il pubblico a Monza sia folto come quello a Singapore.

Riflettori puntati sull'Italia...

Dopo tre edizioni in Corea, una negli Stati Uniti e una a Singapore, ora è finalmente l'Europa il terreno dove 700 partecipanti provenienti da 70 nazioni daranno spettacolo. Ma non un Paese qualsiasi del Vecchio Mondo, bensì proprio l'Italia: la speranza è che l'evento di Monza all'Autodromo Nazionale permetta di guadagnare un certo "prestigio" e soprattuto aumentare esponenzialmente il numero dei netgamer nostrani. Ovviamente, la città di Monza è perfettamente attrezzata per ospitare un evento simile, visto che ogni anno viene assalita dagli appassionati delle quattro ruote per il Gran Premio di Formula Uno. La peculiarità che ha reso celebri i World Cyber Games è l'accessibilità: per partecipare a una tappa della CPL, per esempio, basterebbe semplicemente iscriversi in tempo. Pochi, però, hanno i soldi per pagarsi un viaggio intercontinentale e un soggiorno della durata del torneo. I WCG, invece, garantiscono a chiunque la possibilità di partecipare: basta essere i primi in una "specialità" nella propria nazione. Le qualificazioni locali, infatti, garantiscono ai vincitori il viaggio verso la città ospitante le finali e l'alloggio nella stessa. in questo è stato possibile vedere un clan di *CounterStrike: Source* del Kazakistan (nazione sicuramente non di punta per la scena netgaming e priva di munifici sponsor) classificarsi al secondo posto della scorsa edizione dei World Cyber Games, oppure vedere un italiano vincere il torneo di *Unreal Tournament* nel 2003 (ci riferiamo a Forrest) e portarsi a casa 20.000 euro.

...e sulla sua nazionale!

Quest'anno ovviamente, per l'Italia, la sfida è doppia: innanzitutto, confrontare le proprie capacità organizzative con quelle delle altre nazioni che hanno già ospitato i WCG; in secondo luogo, cercare di portare a casa qualche medaglia davanti al proprio pubblico. La nostra nazionale, costituita per le specialità PC da 20 cyberatleti, in caso di qualche piazzamento sul podio sarà più che mai corteggiata anche dai media locali. I fenomeni italiani di *CounterStrike 1.6*, *Worcraft III: The Frozen Throne*, *Starcraft: Brood War*, *Dawn of War: Winter Assault*, *Need For Speed: Most Wanted* e *FIFA 06*, selezionati durante la recente NGiLAN 06, quest'anno avranno un'accoglienza a base di applausi che forse darà loro la carica giusta per esprimere al meglio le proprie possibilità. Le speranze dei "tifosi" italiani saranno soprattutto rivolte ai campi di calcio virtuale, specialità nella quale tutto il mondo teme i cyber atleti tricolore.
Non solo: il comitato organizzatore dei WCG ha aggiunto, a un mese dalle finali, un altro torneo "dimostrativo" di *Quake 4*. Non avendo tempo di organizzare nessuna eliminatoria, gli otto partecipanti sono stati selezionati tramite un sondaggio. Tra loro ci sarà Stermy, la cui presenza aumenta moltissimo la possibilità di una medaglia!

Campioni del mondo, campioni del mondo!

In occasione di un tale evento, la redazione di GMC ha preparato questa "guida" ai World Cyber Games, per cercare di riconoscere i propri beniamini. In queste pagine trovate una presentazione di tutti i rappresentanti della nazionale italiana (esclusi quelli che praticano una disciplina per console). I protagonisti saranno loro: forse col tempo diventeranno commentatori oppure opinionisti, visto che si potrebbero considerare dei pionieri di questo sport. Nel frattempo, dovranno affrontare una sfida forse troppo difficile, sulla carta quasi impossibile, ma avranno dalla loro tutti i lettori di GMC!

Mod per rFactor

RFACTOR AROUND THE WORLD

Due splendide piste aggiuntive per l'ottima simulazione di guida degli ISI.

MONZA

- Sviluppatore: ISI
- Genere: Circuito aggiuntivo
- Dimensioni: 26 MB
- Internet: http://racecast.rfactor.net/?go=trackdetails&trackid=22

NORDSCHLEIFE

- Sviluppatore: Vari
- Genere: Circuito aggiuntivo
- Dimensioni: 67 MB
- Internet: http://www.rf-nordschleife.de/

INSTALLAZIONE

1 Aprire il file compresso e decomprimerlo all'interno della cartella X:\rFactor\GameData\Locations

INSTALLAZIONE

1 Fare doppio clic sull'eseguibile e indicare la cartella di installazione di *rFactor*

■ Il nostro Alberto Falchi è arrivato un po' lungo...

LA simulazione di guida degli ISI distribuita solo online, *rFactor*, ha sempre esercitato su di noi un certo fascino, ma ci lasciava perplessi l'assenza di piste "reali", sostituite da circuiti inventati di sana pianta.

Non ci è voluto troppo tempo perché gli appassionati iniziassero a convertire i tracciati da altre simulazioni, fortunatamente, ma è proprio negli ultimi mesi che sono uscite quelle che a nostro avviso sono le stelle migliori di questo firmamento. Ci riferiamo in particolare a due piste, una realizzata da appassionati (Nordschleife) e una sviluppata con tanto di licenza ufficiale dagli ISI (l'inimitabile autodromo di Monza). In entrambi i casi, sono disponibili una serie di variazioni utilizzate per le corse minori (come Monza Junior, per esempio, molto più breve di quello che siamo abituati a vedere percorrere dalle F1).

■ Avete sempre desiderato guidare sulla leggendaria "parabolica"? Ora potrete farlo!

Presi dall'entusiasmo abbiamo subito fatto sfrecciare una Minardi sul tracciato di Nordschleife (quello storico) lungo ben 21 chilometri e capace di mettere a dura prova i nervi dei migliori piloti al mondo. Chi ha giocato a *GP Legends* sicuramente ricorderà il fascino e la frustrazione che trasmetteva tale pista (nota anche come Nurbürgring), ma affrontare quelle curve con una moderna auto da Formula 1 (o da GT, quella che preferite) è tutta un'altra cosa. Più semplice per certi versi, grazie all'aerodinamica che aiuta a rimanere incollati anche nei curvoni veloci, più difficile per altri, considerando che ci vuole veramente poco a raggiungere velocità incredibili, spesso esagerando e finendo fuori strada. I ragazzi che si sono dedicati a questo tracciato non si sono limitati a rifare in maniera precisa la pianta, ma hanno anche tenuto conto delle differenti sezioni di asfalto con coefficienti di aderenza diversi, rendendo ancora più appassionanti le gare. Se volete mettere alla prova le vostre capacità al volante, insomma, questo è il circuito giusto. L'autodromo di Monza, di contro, è meno contorto e notevolmente più breve, ma rimane il circuito preferito da molti italiani. La riproduzione digitale fatta dagli ISI è incredibilmente curata, e può competere a testa alta con quella, ottima, di *GTR 2*.

Sono presenti le piccole asperità dell'asfalto che rendono difficile la staccata della prima chicane, e oltre al tipico tracciato del GP, non mancano Monza Junior e un'altra variazione sul tema dello stesso tracciato.

rFactor sta diventando insomma sempre più stimolante, e i nuovi tracciati non fanno che confermare l'impegno sia degli ISI, sia degli appassionati, che coi loro lavori contribuiscono a renderlo un degno rivale. GIOCHI COMPUTER

VERDETTO MONZA

Un circuito riprodotto con dovizia di particolari e curato sino all'inverosimile, sia per quanto riguarda la versione "normale", sia in merito alle variazioni.

VERDETTO NURBURGRING

Finalmente una versione dello splendido tracciato curata come si deve, che tiene conto delle variazioni del manto stradale. Il circuito da avere assolutamente!

Avventura Grafica

BROKEN SWORD 2,5 – THE RETURN OF THE TEMPLARS

Preferivate i primi episodi di Broken Sword *in due dimensioni? Eccovi accontentati!*

- **Sviluppatore:** Mindfactory
- **Genere:** Avventura grafica
- **Percentuale di completamento:** 50%
- **Internet:** www.brokensword25.com

TRA gli appassionati di avventure ci sono persone laboriose, che stanche di sentir dire che il genere non è più amato come una volta, vogliono dimostrare con i fatti il contrario, realizzando giochi amatoriali divertenti, magari anche ben fatti, e metterli a disposizione di chiunque li voglia giocare, completamente gratis.

Uno di questi progetti riguarda la saga di *Broken Sword*, di cui è appena uscito il quarto capitolo (recensito su questo numero a pagina 100). I primi due episodi della saga ufficiale, usciti nel 1996 e 1997, erano avventure classiche in due dimensioni (a differenza degli episodi seguenti, realizzati con grafica tridimensionale) e molti li ricordano ancora con piacere e nostalgia.

I programmatori di *Broken Sword 2.5* hanno pensato bene di provare a realizzare una sorta di seguito di quei due titoli, prendendone la grafica e inventandosi una nuova storia.

Questo nuovo capitolo tratterà dei fatti intercorsi (secondo i creatori) tra la fine del secondo episodio e l'inizio del terzo. Cosa sarà successo ai protagonisti durante quei sei lunghi anni? Giocando a quest'episodio lo scoprirete. Il progetto ha mosso i primi passi nel 2000, con il passare del tempo la sua uscita prevista è stata annunciata ottimisticamente per il 2003, il 2004 e ora per il 2007 o inizio 2008. Molti dei capitoli che lo compongono sono stati completati, ma c'è ancora diverso lavoro da fare.

Il gioco completo presenterà sia locazioni (e quindi schermate grafiche) prese quasi di peso dai primi due capitoli ufficiali della saga, sia scenari totalmente nuovi. Allo stesso modo ai personaggi principali si affiancheranno alcuni elementi creati appositamente per questo nuovo capitolo. La storia si preannuncia interessante: George, tornato in America per un po' di tempo, riceve un telegramma e crede che Nico sia morta! Vola a Parigi e verifica che la ragazza è in realtà viva, ma si comporta in maniera strana. Poco dopo, scopre alcuni indizi, che gli fanno sospettare che la vicenda con la nuova setta di templari con cui ha già avuto a che fare non si sia realmente conclusa.

Lo scorso settembre, con gran gioia per chi seguiva il progetto, è finalmente stata distribuita una versione dimostrativa scaricabile dal sito ufficiale. In due versioni: con o senza il parlato in lingua tedesca, ma sempre con i sottotitoli in inglese. La demo comprende una locazione principale composta di alcune schermate, che fanno ben sperare per il prodotto finale. La grafica è bella e ovviamente bidimensionale, i personaggi sono ben disegnati e i dialoghi divertenti al punto giusto.

Gli enigmi presenti sono interessanti, con un esteso utilizzo dell'inventario per la loro soluzione. Il progetto in definitiva è degno d'attenzione, speriamo che il team riesca a trovare il tempo e la passione per completarlo. Sicuramente, noi troveremo il tempo di giocarlo!

Gli esterni sono molto curati, anche se nella demo i movimenti di George sono abbastanza limitati.

Questi due signori sono personaggi secondari con cui dovremo parlare parecchio.

Mod per Half-Life 2

GLI ZOMBI INVADONO IL MONDO DI HALF-LIFE!

Un'interessante panoramica sui migliori Mod per gli amanti dei Non Morti!

DAL 1968 grazie al genio di George Romero, gli zombi sono entrati nell'immaginario collettivo e da allora non si contano più gli innumerevoli remake che saltuariamente escono al cinema o in DVD.

Ma i morti viventi non appartengono solo al mondo cinematografico, *Half-Life* è stato uno dei primi videogiochi a introdurli come elemento portante della trama e come minaccia concreta dalla quale anche i nostri stessi nemici dovevano difendersi.
La comunità dei modder in questo periodo appare particolarmente ispirata da questo nuovo genere videoludico: GMC ha scovato i migliori tre titoli in fase di lavorazione.

PROJECT OMEGA

Sito di Riferimento:
www.project-omega.co.nr

Sconfitti e cacciati da City 17, i Combine si sono riuniti in un piccolo paesino dell'Europa dell'Est, insediandosi in un vecchio laboratorio sotterraneo. I soldati, purtroppo, non erano a conoscenza del fatto che il suddetto luogo fosse stato utilizzato in passato per esperimenti di genetica e per missioni militaristiche. La situazione, ormai degenerata, necessita dell'intervento di un "pulitore" che possa fermare l'avanzata degli zombi ed eliminare definitivamente la minaccia Combine. Il titolo è ormai in fase molto avanzata e sul sito ufficiale degli sviluppatori è possibile scaricare una prima demo. Il laboratorio, ormai nelle mani degli zombi, è composto da stretti corridoi poco illuminati: l'unico alleato contro le tenebre sarà la fidata torcia. Rispettando lo stile lanciato da *Doom*, vi capiterà di affrontare nemici nascosti dietro qualche strana parete. Per garantire maggiore variabilità sono stati inclusi alcuni veicoli come l'hovercraft che potrà muoversi nelle lunghissime fogne sotterranee. Nei punti più ostici alcuni Combine verranno in vostro soccorso, anche se non tarderanno ad attaccarvi una volta passata la minaccia. Pur senza introdurre alcuna novità di sorta, *Project Omega* si rivela un titolo immediato e divertente che promette numerose ore di gioco spensierato.

KILL THE ZOMBIE

Sito di Riferimento:
http://killthezombie.cjb.net/

Ispirati dalla disperata fuga verso l'ascensore di Alyx e del dottor Freeman in *Half-Life 2: Episode One*, il KtZ team sta lavorando alacremente per realizzare un titolo che vada oltre al semplice concetto di sparatutto: quando le munizioni non saranno sufficienti, dovrà essere l'istinto di sopravvivenza a prevalere, utilizzando i numerosi oggetti presenti sullo schermo per bloccare l'avanzata degli affamati non morti oppure trovando un nascondiglio che non sia di facile accesso. Ogni mappa, di dimensioni medio-piccole, avrà un timer al termine del quale si aprirà un portale che condurrà il giocatore verso la salvezza.
È già stata pubblicata una prima versione del Mod,che, per stessa ammissione degli sviluppatori, non riesce a mostrare le reali potenzialità del prodotto finale: è probabile che sarà necessario attendere ancora alcuni mesi prima di riuscire a vedere una demo completa e priva di bug.
Rimane comunque l'attesa per un titolo che promette di riscrivere il concetto di survival horror.

RESIDENT EVIL: TWILIGHT

Sito di Riferimento:
www.evilmod.de

Quale modo migliore di concludere questa mini raccolta dedicata agli zombi se non quello di parlare di un Mod ispirato alla saga che ha inventato il genere survival horror? *Twilight* non riprende la trama di nessuno dei quattro capitoli ufficiali della saga Capcom: in seguito a un incidente stradale, il giovane ventottenne Alec Baker si ritrova disperso nelle campagne di Racoon City dove però il T-virus ha già cominciato a diffondersi. La modalità singleplayer si articolerà in una decina di livelli con altrettante tenebrose ambientazioni, tra cui la foresta di Racoon e il castello degli Umbrella. La visuale è stata adattata alle esigenze del motore Source e sarà in prima persona, mentre l'arsenale a disposizione di Alec dovrebbe comprendere quasi tutte le armi presenti nei vari *Resident Evil*. A ottobre, quando il Mod dovrebbe essere rilasciato, la campagna singleplayer sarà accompagnata da un'interessante modalità multiplayer: oltre ai classici "Deathmatch" e "Cooperation" spicca la "Take Back The Antidote" (TBTA), in cui a turno un team infetto dovrà tentare di recuperare l'antidoto entro un tempo prestabilito.

GENERE: SIMULAZIONE DI GOLF

Giocato in multiplayer

ALBATROSS 18: THE WORLD OF PANGYA

Il golf online dal gusto tipicamente orientale.

DAVVERO GRATUITO?

Per quanto non venga richiesto alcun contributo per giocare ad *Albatross 18*, chiunque fosse intenzionato a dedicarsi "seriamente" al gioco potrebbe sentire l'esigenza di investirci qualche euro. Infatti, oltre ai "Pang" esiste una seconda "moneta" di gioco chiamata "Cookies" che potrete acquistare solo tramite denaro sonante. Tramite i Cookies potrete acquistare oggetti differenti rispetto ai Pang, generalmente più potenti di quelli disponibili con i secondi, e persino alcuni potenziamenti esclusivi o nuovi caddie altrimenti impossibili da ottenere. Non stiamo tuttavia parlando di spese elevate, ma di acquisti che possono spaziare da un minimo di 5 dollari a un massimo di 50 dollari a seconda della quantità che desiderate ottenere.

Personalizzare il proprio alter ego virtuale è una delle fasi di gioco più convincenti di *Albatross*.

- **Casa:** Hanbit Soft
- **Sviluppatore:** Ntreev Soft
- **Distributore:** Game Factory
- **Provato su:** No
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, 260 MB HD, Scheda Video 3D 64 MB, connessione Internet
- **Internet:** www.albatross18.com

Puttare richiederà una certa concentrazione e una buona coordinazione mano/mouse.

PER chi fosse un po' a digiuno di terminologia golfistica, la parola "albatross" sta a indicare un punteggio in una buca di tre colpi inferiore al famoso "Par": un colpo eccezionale, dunque, che ben si presta a dare nome alla versione occidentale di questo curioso gioco di golf online.

Nato nel 2004 in Corea, *Pangya* (questo il titolo originale) ha riscosso un buon successo da essere lanciato in Occidente l'anno successivo. Allo stato attuale, *Albatross 18* conta un pubblico di giocatori piuttosto vasto e, recentemente, è stato aggiornato alla *Season Two*, con nuovi percorsi e personaggi tra cui scegliere.

"Non richiede alcun abbonamento e può essere scaricato gratuitamente"

A livello di gioco, *Albatross 18* offre un sistema piuttosto classico nell'ambito del genere, ma al posto di fondare la sua struttura sul realismo assoluto, miscela regola e fisica "reali" con un'ambientazione fantasy e un design (tutto rigorosamente in 3D) decisamente in stile "manga". Dato il palcoscenico, i designer della Ntreev Soft hanno potuto sbizzarrirsi nel realizzare percorsi davvero inusuali e molto divertenti da giocare che richiedono approcci un po' fuori dalla norma e, soprattutto, lo sfruttamento dei molti colpi speciali che il gioco offre. Infatti, accanto a una riproduzione fisica dei colpi molto dettagliata e a un'assoluta ricerca di realismo nelle influenze di vento ed effetti, si trova la possibilità di effettuare tiri "impossibili", come curve a banana e *spin* potentissimi, uniti a veri e propri colpi speciali dalle traiettorie più elaborate. La natura unicamente online del gioco offre la possibilità di sfidare avversari umani in scontri diretti con un colpo a turno (su un numero variabile di buche, da tre a diciotto), in tornei dallo svolgimento contemporaneo e in una modalità, di recente introduzione, dove è possibile scommettere e vincere i "Pang" degli altri partecipanti. Questi ultimi rappresentano la "moneta" virtuale di *Albatross 18* e vengono ottenuti giocando in proporzione alle proprie prestazioni (una "Hole-in-One" ve ne darà tantissimi, un "Bogey" nessuno). Raggiunti certi quantitativi sarà poi possibile spenderli per "acquistare" nuovi personaggi da utilizzare (dotati di diverse caratteristiche in stile GdR come "potenza", "accuratezza",

"controllo" e via dicendo), equipaggiamento per potenziarli, nuovi caddie per accompagnarci nei percorsi e persino oggetti singolo uso per rendere più agevole un tiro particolarmente difficoltoso.

Albatross 18 non richiede alcun tipo di abbonamento e può essere scaricato gratuitamente seguendo i link dal sito ufficiale occidentale del gioco. GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Un gioco spettacolare per rilassarsi senza impegno, ma anche abbastanza profondo per chi desidera un bel po' di sana competizione golfistica.

Crea una macchina volante per

HALF-LIFE 2

Come creare una vera macchina volante grazie al Garry's Mod.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 1 ora

COSA SERVE?

- Una copia di *Half-Life 2*.
- Il *Garry's Mod*, che trovate anche sul DVD di GMC di questo mese.

RISORSE

- Sito ufficiale *Garry's Mod* (in inglese): **http://gmod.garry.tv**
- Forum (in inglese): **http://forums.facepunchstudios.com**
- Sito community di Valve (in inglese): **http://developer.valvesoftware.com/wiki/Main_Page**
- Sito di news su *Half-Life 2* (in inglese): **www.hlfallout.net**

INTRODUZIONE

1 Il *Garry's Mod* è un progetto a dir poco geniale. Mettendo direttamente nelle mani dei giocatori l'immane potenza del Source engine di *Half-Life 2*, consente loro di esprimere oltre all'abilità col mouse anche la propria creatività. Stavolta proviamo a costruire qualcosa di veramente ambizioso: una mongolfiera in grado di volare davvero e portarci letteralmente a toccare il cielo con un dito!

MENU DI EDITING

2 Dopo aver lanciato il *Garry's Mod*, iniziate una partita **singleplayer** scegliendo la mappa **gm_construct**. Tenendo premuto il tasto **Q** si accede al potente e versatile editor. Se per sviluppare una mappa o un mod per *Half-Life 2* bisogna fare i conti con tool necessariamente complessi, l'editor del *Garry's Mod* è interamente controllato tramite questa semplice interfaccia grafica.

NAVIGAZIONE DEL MENU

3 Sulla sinistra del menu di editing sono visualizzati i vari oggetti disponibili. Cliccandoci sopra questi si materializzano all'interno del mondo di gioco nel punto indicato dal mirino. Sopra la **lista degli oggetti** trovate un **menu a tendina** che consente di cambiare la categoria degli oggetti selezionabili. La nostra mongolfiera sarà interamente assemblata con pezzi disponibili nell'editor.

CREAZIONE DELLA GONDOLA

4 Innanzitutto, portatevi all'interno di una delle aree piastrellate della mappa, perfette come piani di costruzione. Ora, materializzate due tavoli rovesciati che, una volta saldati, costituiranno la base per la gondola della mongolfiera. Mirate verso terra a un paio di metri da voi, premete **Q** per visualizzare l'editor, selezionate dal menu a tendina **Useful Stuff** e cliccate due volte su **Long Desk**.

SALDATURA DELLA GONDOLA

5 Dopo aver ribaltato i due tavoli gambe in su e averli accostati grazie alla Gravity Gun e a un po' di spintarelle, aprite ancora l'editor con **Q**. Selezionate l'opzione **EASY Weld** che vi permette di saldare i due tavoli insieme. Cliccando col **tasto sinistro** del mouse su uno dei due banchi si crea una sua versione "fantasma", ruotabile e saldabile con l'altro tavolo nella posizione voluta con altri due clic.

PERFEZIONAMENTO DELLA GONDOLA

6 Se la saldatura non vi soddisfa, aprite l'editor e cliccate sul comando **Undo** per annullarla prima di riprovarci. Una volta soddisfatti, dovreste possedere una base con due basse balaustre per la vostra gondola. Per renderla più sicura in previsione dei futuri voli ad alta quota, saldate altri oggetti a mo' di parapetto, come **Door 1** o **Metal Panel 1**, sempre contenuti nel menu **Useful Stuff**.

ANCORAGGIO A TERRA

7 Prima di proseguire, è importante fissare in qualche maniera la gondola a terra, in modo che non prenda il volo senza di voi proseguendo nell'assemblaggio della mongolfiera. Per far questo, materializzate un oggetto pesante, come un **Dumpster**, selezionate l'opzione **Rope** e legatelo con la corda così creata alla vostra gondola grazie a due clic del **tasto sinistro**.

APPLICAZIONE DEI RAZZI DIREZIONALI

8 Ora la cosa si fa davvero divertente. Selezionate dall'editor l'opzione **Thrusters** (razzi direzionali) e posizionate l'indicatore a scorrimento nel box **Thruster Power** in basso a destra più vicino possibile a **1000**. Ora, fissate due thruster su ciascun lato della gondola, dopo averne assegnata l'accensione ai vari tasti del **tastierino numerico** attraverso il menu **Thruster Mode Settings**.

FISSAGGIO DEI PALLONCINI

9 Adesso è tempo di occuparsi del pallone aerostatico vero e proprio, la cui funzione viene svolta nel nostro caso da tanti palloncini colorati. Selezionate **Balloons** dall'editor e stabilite intorno a **1000** il **Balloon Power** di ogni palloncino. Ora salite sulla gondola e cominciate a fissare i palloncini a ciascuno dei suoi lati con un clic del **tasto sinistro**, finché non cominciate a decollare.

DECOLLO

10 L'unica cosa che ora vi mantiene a qualche metro d'altezza è la zavorra rappresentata dal pesante **Dumpster** al quale siete legati. Per prendere definitivamente il volo dovete liberarvene, e per farlo basta eliminarlo attivando l'apposita opzione **Remover** dell'editor e cliccandoci sopra. Sparita la zavorra, la vostra mongolfiera prenderà progressivamente quota, fino a toccare letteralmente il cielo.

SORVOLO

11 Una volta urtata la skybox, è tempo di cominciare a sorvolare la mappa in senso orizzontale sfruttando i razzi direzionali montati in precedenza.
Direzionate la mongolfiera grazie all'attivazione dei razzi mediante il **tastierino numerico**, e stati attenti a non caderei Se capitasse, aprite la **consoie** e digitate il comando **noclip**, che vi consente di ritornare alla base svolazzando.

NUOVI PROGETTI

12 Non sarà perfetta né elegante, ma la vostra mongolfiera improvvisata funziona a dovere. Ora non vi resta che perfezionarla, magari sperimentando nuove ardite saldature o bilanciando meglio il rapporto palloncini-razzi direzionali. Oppure, ancor meglio, cimentandovi in un progetto completamente nuovo e diverso. Nulla è impossibile col *Gorry's Mod*, basta saper volare con la fantasia!

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Bentornati a Silent Hill

La recente pellicola ispirata alle vicende di *Silent Hill* ha acceso la curiosità di molti nuovi videogiocatori per la pietra miliare del survival horror targato Konami. L'italiano Giulio Zelante è al lavoro sul motore grafico del primo *Max Payne* per realizzare una "total conversion" che riesca a ricreare le tetre e claustrofobiche ambientazioni della collina silenziosa.

- Gioco Richiesto: Max Payne
- Sito di Riferimento: http://neo16.altervista.org

Lo spazio in multiplayer

Fan di *X3*, *Freespace* e *Haegemonia* unitevi. È nato il primo MMORPG online interamente dedicato alle battaglie e ai commerci spaziali. *Infinity* è un GdR online contraddistinto da alcune peculiarità: il giocatore non dovrà creare un proprio alter ego e non dovrà raggiungere una determinata soglia di punti esperienza per acquisire nuove abilità. I combattimenti avvengono in tempo reale e la vittoria sarà determinata solo dalla precisione e dalla rapidità di movimento del giocatore. Si tratta di un progetto ancora in fase embrionale, pertanto potrebbe capitare di incorrere in alcuni bug o crash inaspettati.

- Gioco Richiesto: Nessuno
- Sito di Riferimento: http://fi-tw.com

Anche i dinosauri fraggano!

L'idea alla base di *Dino Instinct* è qualcosa di rivoluzionario: per la prima volta, il giocatore potrà scegliere se prendere il controllo di un enorme T-Rex o di un robusto triceratopo e dare vita a lunghe sessioni multiplayer a colpi di morsi e testate. I due schieramenti si divideranno in erbivori e carnivori: scegliendo un Velociraptor, per esempio, il giocatore potrà muoversi lungo tutta la mappa con rapidità, ma inevitabilmente disporrà di una minore resistenza esponendosi, così, ai potenti attacchi di alcuni erbivori. Oltre ai frag, per vincere saranno disponibili alcuni obiettivi alternativi che forniranno punti preziosi.

- Gioco Richiesto: Half-Life 2
- Sito di Riferimento: www.dino-instinct.com

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

IL RICHIAMO DI CTHULHU

Cthulhu Nation è un MMORPG semplice e stilizzato, ma capace di riproporre con efficacia le atmosfere dei miti di H.P. Lovecraft.

Visiteremo luoghi remoti della Terra, come l'Antartide, il Perù e delle isole sperdute.

La grafica di *Cthulhu Nation* è alquanto spartana, ma il gioco è molto dettagliato.

SIAMO negli Anni '20 del secolo scorso, per la precisione nel 1923. Il mondo sta a fatica riprendendosi dalle ferite lasciate dalla Prima Guerra Mondiale, ma un pericolo ancora più terribile si muove tra le ombre: creature aliene e incomprensibili, provenienti da dimensioni sconosciute, stanno lentamente infiltrandosi nelle pieghe della realtà.

Considerati divinità o "fonti di potere" da individui sconsiderati, questi esseri vengono adorati in cerimonie occulte da sette di varia natura sparse per tutto il pianeta. All'inizio di ogni partita di *Cthulhu Nation* (**www.cthulhunation.co.uk/index.php**), il giocatore (e il suo personaggio, del quale bisognerà decidere nome e sesso) si ritrova naufrago e privo di memoria su una costa tetra e sconosciuta. Solo un faro interrompe la monotonia nelle vicinanze. Scoprire cosa sta accadendo è, di fatto, il tutorial del gioco.

Più avanti si scoprirà che non tutti gli uomini stanno accettando passivamente l'invasione mostruosa: una società segreta, chiamata "The Group", sta reclutando adepti disposti a fornire le proprie conoscenze per combattere il nemico: non solo combattenti e mercenari, ma scienziati, storici, studiosi dell'occulto. Ovviamente, verrà offerto anche al protagonista di entrare a fame parte, ma il gioco non trascura l'interessante possibilità per l'eroe di tradire il "lato luminoso" e di allearsi con una delle sette malvagie.

Cthulhu Nation ripropone molti dei capisaldi tipici dei giochi tratti dai racconti dello scrittore H.P. Lovecraft e, in particolare, il fatto che, oltre al rischio di morire, si corre quello parallelo di uscire di senno: esperienze spiacevoli, incontri con mostruosità varie e perfino la lettura di libri e manoscritti "proibiti" sono tutti eventi in grado di erodere la sanità mentale del protagonista, in modo più o meno rapido. Se scoprire l'immagine di un orrore urlante pangalattico in una tavoletta sumera provocherà solo un leggero esaurimento nervoso, trovarsi inaspettatamente in presenza della stessa creatura spedirà l'eroe dritto in una cella imbottita, a ritagliare bamboline con le forbici spuntate.

Cthulhu Nation è un riuscito mix tra Multi User Dungeon, MMORPG e avventura grafica; davvero un bel modo per trascorrere qualche ora serena durante la pausa-pranzo proprio adesso che Halloween si sta avvicinando!

LINGUE PERDUTE

Realizzato dagli sviluppatori britannici di Twisted Empire (www.twistedempire.co.uk), *Cthulhu Nation* è purtroppo disponibile, al momento, solo in lingua inglese. Sui forum è però possibile incontrare giocatori provenienti da tutto il mondo.
Il gioco è gratuito e, per registrarsi, occorre solo fornire un indirizzo e-mail valido.
La home page è: www.cthulhunation.co.uk/index.php.

Influenze sovrannaturali

Non ci sono dubbi sul fatto che i racconti e i libri del "Solitario di Providence", H.P. Lovecraft (1890-1937), siano stati e siano a tutt'oggi tra le opere più influenti non solo nel genere horror, ma perfino in quello fantascientifico – un fatto riflesso dalla pagina scritta, ma anche dal cinema, dai giochi di ruolo e dai videogiochi. Pur in ambientazioni non direttamente legate alla vasta mitologia creata dallo scrittore (come i film della serie "Alien" e i giochi che ne sono stati tratti) ritroviamo elementi lovecraftiani, mentre non sono mancati su PC e console titoli direttamente ispirati alle sue opere. Il più recente, *Dark Corners of the Earth*, è stato pubblicato da Bethesda e GMC lo ha recensito sul numero di aprile 2006 (Voto: 7½).

```
...file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

SPACE HACK

Modalità trucchi

Le biosferere di *Spoce Hock* possono dare qualche problema agli avventurieri meno esperti. Fortunatamente per voi, ecco arrivare dallo spazio profondo un'astronave madre di trucchi in grado di semplificare notevolmente la vita a tutti, contro i perfidi alieni. Per usufruirne, tenete premuti contemporaneamente **Ctrl**, **Alt** e **F6** in qualsiasi momento della partita, poi inserite i seguenti codici. Attenzione, i codici tengono conto della differenza tra lettere maiuscole e minuscole:

CODICE	EFFETTO
Off	Disabilita tutti i codici inseriti
AI off	Disabilita l'Intelligenza Artificiale degli alieni
Mortal	Disabilita l'invincibilità
Immortal	Attiva l'invincibilità
Normal Item	Riporta il tempo d'usura degli oggetti alla normalità
Super Item	Rallenta notevolmente il tempo d'usura degli oggetti
AI on	Attiva l'Intelligenza Artificiale dei nemici
Resuurect	Permette di far risorgere un personaggio ucciso
Super Damage	Il danno causato dalle vostre armi aumenta in maniera notevole
Normal Damage	Riporta al livello normale il danno causato dalle vostre armi

COMMANDOS STRIKE FORCE

Sbloccare tutte le missioni

Per sbloccare tutte le missioni di *Commondos Strike Force* iniziate una nuova partita e come nome del vostro profilo inserite la parola **TRUCO**. Dovrete scriverla tutta in maiuscolo, se volete che il codice abbia effetto. Dopo aver premuto **Invio** vi verrà chiesto di iniziare una nuova campagna normalmente, ma nella schermata successiva non fatevi trarre in inganno e selezionate il livello da cui preferite partire con i tasti direzionali.

CALL OF JUAREZ

Modalità trucchi

La vita nel vecchio West è ancora più complicata di quanto la mostrassero i due John del grande schermo (Wayne e Ford), per cui non biasimatevi troppo se sentite l'esigenza di qualche piccolo aiutino in *Coll of Juorez*. Basterà premere **** per far apparire la console di comando e inserire senza indugio uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
Cheat.God(1)	Rende invincibile il protagonista
Cheat.God(0)	Disattiva lo status d'invulnerabilità del protagonista
Cheat.GiveAmmo()	Aggiunge 99 proiettili a tutti i contatori di munizioni
Cheat.Heal()	Permette di riportare l'energia del protagonista al massimo
Cheat.MagicAmmo(1)	Attiva le munizioni magiche (effettuano un danno maggiore)
Cheat.MagicAmmo(1)	Disattiva le munizioni magiche
Cheat.GiveRifle()	Aggiunge un fucile a pompa nell'inventario
Cheat.GiveDynamite()	Aggiunge un candelotto di dinamite all'inventario

DEUS EX: INVISIBLE WAR (ALLEGATO A GMC 121)

Modalità trucchi

Se volete semplificare la vita di Alex Denton, dovete entrare nella cartella **System** che si trova nella directory di installazione di *Deus Ex: IW*, (lasciando invariate le opzioni predefinite durante l'installazione, il percorso è **C:\Programmi\Deus Ex – Invisible War\System**) e aprire il file **dx2ui.ini** con un editor di testo come il Blocco note, ovviamente dopo aver eseguito la necessaria copia di sicurezza. A questo punto, scorrete il listato finché non troverete delle righe di codice caratterizzate dall'intestazione **[DebugMenu]**. Sostituite quella parte di testo con quanto riportato qui sotto e salvate il documento:

```
[DebugMenu]
Active=ACTIVE
Type=Menu
Placement_X=RIGHT
Placement_Y=BOTTOM
PauseGame=False
AutoSizeWidth=True
AutoSizeHeight=True
TextColor_A=24
Color_Normal_A=0
TextShadowColor_A=0
SelectedColor_A=48
UnselectedColor_A=24
Font=font8
MenuDefinitionFile=DX2Menu.ini
ListenForMouseClicks=True
InputLayerName=DebugMenu
```

Una volta lanciato il gioco, noterete che sarà apparso un menu nell'angolo in basso a destra e che rimarrà aperto anche durante la partita. Per interagire con le varie voci, mettete il gioco in pausa con il tasto **Esc**, mentre per risalire al ramo più alto della struttura ad albero del menu dovrete premere il tasto **Backspace** durante le sezioni giocate. Selezionate la voce **cheats** e, nella nuova schermata, una delle opzioni seguenti. Si aprirà un altro sottomenu in cui potrete attivare o modificare le opzioni relative a quel trucco.

NOME MENU	EFFETTO
Player Moviment	Permette di gestire le tipologie di movimento effettuate da Alex D. Potrete scegliere se farlo volare, fargli attraversare i muri o semplicemente farlo camminare
Invulnerabiliy	Permette di gestire quali entità del gioco possano essere invulnerabili ai colpi
Simtime	Permette di modificare le opzioni di scorrimento del tempo di gioco
Damage	Permette di modificare le quantità di danni subite e inflitte da Alex D con tutti i sistemi d'offesa presenti nel gioco
Debug	Questo menu contiene trucchi vari ed eventuali che permettono di modificare svariati aspetti del gioco, come ricaricare l'energia del protagonista o impedire alle armi da fuoco di sparare
Biomods	Permette di installare nel corpo di Alex D qualsiasi Biomod disponibile nel gioco e di aumentare il livello di quelli già installati
Weapons	Permette di modificare l'arsenale del protagonista con tutte le armi inserite nel gioco e di aumentare le munizioni
UI	Permette di attivare o disattivare l'interfaccia grafica del gioco

nel prossimo
NUMERO
IMPERDIBILE!
GMC sarà in edicola con un altro grande gioco completo!
THE MOMENT OF SILENCE
Una bellissima avventura thriller-cyberpunk!
GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER
Voto: 8½
RECENSIONE IN ESCLUSIVA!
MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
Solo su GMC, la recensione del nuovo, magnifico gioco di strategia!
RECENSITO!
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
Sam Fisher torna più arrabbiato che mai!
NON PERDETE IL NUMERO DI DICEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 2 NOVEMBRE
A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.
www.gamesradar.it

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 12

I videogame tra storia, realismo e simulazione

Di cosa parliamo, esattamente, quando trattiamo di "realismo" videoludico? È legittimo definire *Call of Duty 2* "una fedele simulazione di un evento storico", in questo caso, la Seconda Guerra Mondiale? Per rispondere a questa domanda – all'apparenza semplice – è opportuno interrogarsi sul significato del termine "realismo". In particolare, possiamo individuare almeno tre accezioni.

La prima è *realismo mediale*. Con questa espressione ci riferiamo all'efficacia con cui il videogame utilizza alcune convenzioni linguistiche ed estetiche di media fotorealistici (per esempio, il cinema). Gli sparatutto in soggettiva di ambientazione bellica, infatti, non sono modellati sull'esperienza vissuta, ma sulle modalità di rappresentazione del film hollywoodiano, che prevedono travolgenti colonne sonore, montaggio elaborato, complessi movimenti di macchina ottenuti grazie a dolly e gru, zoom e filtri. Nel nostro caso, *Call of Duty* è "realistico" perché ripropone brillantemente diverse soluzioni estetiche adottate da Steven Spielberg con "Salvate il Soldato Ryan" – si pensi, per esempio, alle brevi riprese in *slow-motion* con sonoro attutito per emulare lo stato di disorientamento sensoriale di un soldato sopravvissuto all'esplosione ravvicinata di una granata (in gergo militare, "shell shock"). Il realismo mediale è, insieme, effetto e conseguenza della sempre più intensa collaborazione tra Hollywood e la Silicon Valley. Tale rapporto si esprime, per esempio, nel coinvolgimento di registi e sceneggiatori affermati per lo sviluppo di videogame bellici. Possiamo individuare due sotto-categorie di realismo mediale: *inter-mediale* e *intra-mediale*. Il realismo inter-mediale riguarda l'interscambio linguistico tra media differenti (per esempio, cinema e videogame, ma anche fumetti e videogame, letteratura e videogame, e via dicendo). Il realismo intra-mediale si riferisce, invece, allo scambio linguistico intrinseco al medesimo medium (per esempio, l'affermazione della barra di energia, piuttosto che la disponibilità di med-kit all'interno degli scenari).

In secondo luogo, possiamo individuare una forma di *realismo tecnico*. Mi riferisco alla modellizzazione di alcuni elementi del gioco – per esempio, armi, veicoli, uniformi, ma anche tattiche e strategie belliche – sulla base di referenti "reali". In questo caso, il realismo della simulazione ludica non dipende dal suo approssimarsi a una convenzione cinematografica, bensì a un *oggetto* o *fenomeno*. Dal momento che la realtà del videogame è puramente iconografica, il realismo tecnico è direttamente proporzionale alle possibilità di visualizzazione delle immagini del computer. Non va tuttavia dimenticato, che le immagini di sintesi prescindono da referenti concreti. Ne consegue che la relazione tra la "copia" e il "referente" va necessariamente legittimata, per esempio, attraverso interviste rilasciate alle riviste specializzate, documentari sul "making of", extra disponibili sui siti internet e così via.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.
Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: **matteo.bittanti@futureitaly.it.**

Questo spiega, per esempio, perché la retorica promozionale di questi giochi enfatizza continuamente il fatto che gli sviluppatori hanno consultato esperti militari, veterani e altre figure professionali definite, in gergo, Subject Matter Expert (SME). Nel caso di *Call of Duty 2*, il producer Grant Collier ha spiegato che i designer hanno visitato i luoghi in cui sono state combattute alcune delle battaglie simulate nel videogame (Nord Africa e Francia); hanno "reclutato" veterani di guerra perché svolgessero il ruolo di consulenti e hanno richiesto la collaborazione di quattro "re-enactors", ovvero esperti di ricostruzioni di battaglie storiche. L'inclusione degli SME conferisce automaticamente al gioco una marca di verosimiglianza che viene raramente messa in discussione dai giocatori. Il *realismo tecnico* non è specifico del medium videoludico. Anche il cinema ama dispiegare in scena l'apparato bellico nella sua imperiosità.

La terza categoria riguarda il *realismo storico*, ovvero la simulazione in forma elettronica e interattiva di eventi realmente avvenuti con una particolare attenzione ai modi e ai luoghi in cui tali fatti si sono sviluppati. Va da sé, che la scelta stessa degli eventi da simulare ha una motivazione fortemente ideologica. I videogiochi sul conflitto del Vietnam prodotti negli ultimi anni, per esempio, non consentono di simulare il massacro di civili a My Lai. I videogiochi ad alto budget attenuano considerevolmente – quando non rimuovono del tutto – la complessità morale della Guerra, riducendola a un "racconto" ancora più semplice e schematico del tipico film hollywoodiano. La guerra stessa viene interpretata come uno scontro agonistico tra due eserciti contrapposti, con scarsa considerazione di fattori quali, per esempio, il ruolo dei civili.

Detto altrimenti, per simulare efficacemente la Storia, texture, poligoni e processori, da soli, non bastano.